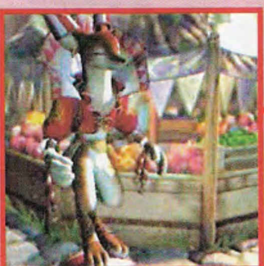

Nº5
MAYO/00
¡Sólo 275 Ptas!
¡Bombazo!
LA MEJOR REVISTA
PARA LOCOS
DE PLAYSTATION
PLAYTOP
PLAYTOP
A LA VENTA LUNES SI, LUNES NO
ZAS, TRAS,TRAS
¡Sólo 275 Ptas!
Alienpress
NICK
¡¡¡ BACK STREET
BOYS en PS2!!!
TOMBI 2: ¡vuelve
el troglodita loco!
ALUNDRA 2: el rival
de FINAL FANTASY
Canarias, Ceuta y Melilla 300 ptas.
Portugal 450 esc. (cont.)
8 413042 071204
00005
RESIDENT EVIL: SURVIVOR
tiro al zombie

Sumario

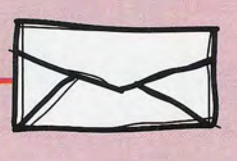

Más sobre Final Fantasy IX

El horror inmortal siempre vuelve...


Mira que os vais a hacer daño...




Nuestros mapas te aclarán donde ir a cada momento.









Puntuación PlayTop

La manera de valorar que usamos en Play Top para puntuar los juegos que comentamos es muy sencilla. La puntuación puede ir de 1 a 5 estrellas rojas, de tal manera que nada más ver el nº de estrellas puedas conocer su puntuación:

★ Malo.
No malgastes tu tiempo con él.

★★ Regular.
Para pasar el rato, pero poco más.

★★★ Bueno.
Un juego al que prestarle atención.

★★★★ Muy bueno.
Un juego por encima de la media.

★★★★★ Excelente.
¡No puedes pasar sin este juego!

Al final de cada artículo, damos una valoración de los aspectos más importantes del juego (gráficos, jugabilidad, etc.) y una puntuación final que indica nuestra opinión general del juego. Y además, cuando veás una estrella junto a un artículo, un juego, un periférico, etc.. sabrás que es un producto que os recomendamos desde Play Top.

PLAYTOP

Editor y Director: André Neves
Directora editorial: Michelle Kunz
Redactor Jefe: David Fraile
Redactores: Daniel Acal, Rubén Guzmán
Colaboradores: Miguel Angel Sánchez, Carlos Burgaleta, David Arellano, Nacho Gorroño Guerrero, Jorge Cid
Diseño y Maquetación: Carmen Cañas, Marga Vaquero, Mª José Jiménez
Director General: André Neves
Directora de Márketing: Fátima Ulrich
Administración: Raquel Novillo, Eva Buenafé
Publicidad: Tel.: 91 556 15 63
Prensa de Hoy S.L.
c/ Orense, 32. 10º 3, Izq.
28020 Madrid
Tel.: 91 556 15 63
Fax: 91 556 91 11
E-mail: demos@lander.es
Distribuidora: SGEL, S.A.
Fotomecánica: Novocomp
D.L: M-8165-2000
Printed in Spain
impresa 03-2000
Epoca 1
Nº 5 PlayTop
Septiembre 2000

¡Hola, amigos!

Desde esta Editorial mostramos nuestra repulsa y nuestra más sincera queja por el tratamiento que algunos medios de comunicación han dado a un reciente asesinato, hablando de FF VIII y de cosas de las que no tienen ni idea. No encontrarás eso en PlayTop. Os lo aseguramos.

Revista PLAY TOP
C/ Orense 32, 10 3º
28020 MADRID

También puedes mandarnos tus e-mails a esta dirección de correo electrónico:

playtop@wanadoo.es

Esperamos tus comentarios, dudas y sugerencias. PlayTop nº 6 sale el 8 de Mayo. ¡no te quedes sin ella!

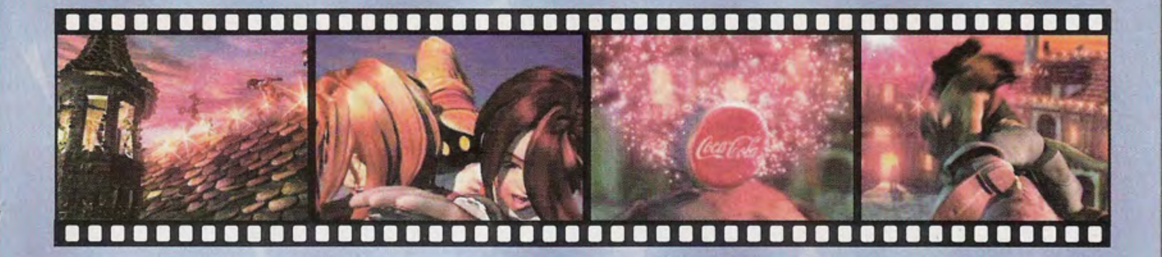


Siempre Coca Cola... y Final Fantasy











Los anuncios de Coca Cola siempre destacan por su originalidad y capacidad para sorprender al espectador. Y esta vez se ha aliado con otro grande, Square, cuyo nuevo título de la saga Final Fantasy, el IX en este caso, ha servido de pie para que Coca Cola nos deje con la boca abierta después de ver el anuncio que se han marcado. Ni que decir tiene que a Square le beneficia mucho más, ya que se promociona su nuevo juego, de inminente salida en Japón (saldrá más o menos en Junio de este año).

En busca de la chapa mística

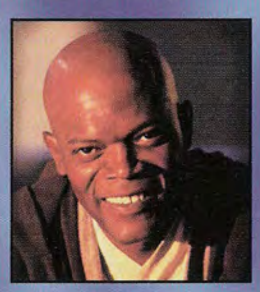
El anuncio consiste en el montaje original de FFIX hecho en un principio por Coca Cola. En él, vemos a Zidane (el protagonista de FFIX) persiguiendo una chapa de una botella de Coca Cola a través de las calles de FFIX. En su frenética y divertida carrera, deja atrás a personajes como Steiner, y otros como VIVI y Eiko, un nuevo personaje femenino, se le unen en su alocada persecución. La chapa de Coca Cola va cambiando a los habitantes de la ciudad, cambiando sus ropas o su aspecto, convirtiéndoles en guerreros con armadura, animales o personajes extraños que arrojan fuego por la boca. La persecución conduce a Zidane y a sus amigos por los tejados de la ciudad, hasta que al final, la chapa de Coca Cola acaba convirtiéndose en un gigantesco cometa que inunda de luz y espectáculo la pantalla, acabando el anuncio con Zidane y el resto contemplando como la ciudad estalla en una fiesta de júbilo y alegría mientras aparece el eslogan japones de Coca Cola "TSU-NA-GA-RU" (algo así como "uniendo a las personas"). Y todo esto en solo 30 segundos, increíble ¿verdad? Las imágenes hablan por sí solas.



Noticias

Star Wars para PSX2

Uno de los representantes de desarrollos de juegos de la compañía LucasArts recientemente comentó que: "LucasArts está mirando con mucho interés toda la próxima generación de consolas, y la PlayStation 2 no es una excepción. Aunque no podemos hablar todavía de títulos específicos, lo que puedo decir es que el poder de la plataforma, combinada con la expectación que la consola ha generado en la comunidad de desarrolladores hace preveer que en poco tiempo se pueda ver algo de LucasArts en PlayStation 2." Rumores apuntan a que podría tratarse de un nuevo título de Star Wars.



¡Esa memoria!

De acuerdo con Videogames.com, Square lanzará un CD-ROM para PlayStation con un fichero de partidas grabado para cada juego que esta compañía ha desarrollado para PlayStation. También encontraremos dato sobre el jefe final de Final Fantasy VIII, las partes y objetos de Front Mission 3, todas las clases de armas que aparecen en Chrono Cross y todas las armas del Parasite Eve 1 y 2, por ejemplo. Por el momento, no sabemos la fecha de salida .

Koei lanzará el juego "Juana de Arco"

¿Juana de PSX2?

Koei, la compañía creadora de juegos de estrategia como Romance of the Three Kingdoms o el más reciente Kessen, parece ser que va a desarrolar un juego de estrategia para PlayStation 2 basado en la película El Mensajero: La Historia de Juana de Arco, cuya protagonista es Milla Jovovich y dirigida por Luc Besson. Esta es una película histórica basada en el conflicto entre France e Inglaterra en el siglo 15. Juana de Arco, lideraba al ejército Francés. El juego será todo un desafío para Koei, que tendrá que aplicar todo su arte en lo que a juegos de estrategia se refiere. El juego saldrá en formato DVD, lo cual hará que seguramente incluya imágenes de la película, entre otras cosas. Este juego saldrá en América a principios del año 2001.





Más problemas con la PSX2

Fallos en los DVD de Playstation 2

Recientemente, los usuarios japoneses y norteamericanos (estos a través de consolas importadas) descubrieron que podían reproducir discos DVD no japoneses en la Playstation 2, lo cual, por ley, sólo puede ejecutar discos editados en Japón. Por este motivo, Sony se ha visto obligada a sustituir todos los discos de utilidades que acompañaban a la consola, cuya cantidad asciende a 1.250.000, que es el número de consolas distribuidas hasta la fecha, y exigir su devolución tanto a los comercios como a los usuarios que han adquirido la consola.
Esta medida supondrá un costo importante para la compañía, y es posible que Sony tenga que enfrentarse a demandas de estudios de cine norteamericanos, ya que estos han impuesto la norma de que los reproductores DVD sólo pueden ejecutar discos del territorio donde se comercializan. Los usuarios pueden devolver el disco de utilidades por correo o a través de 8.000 comercios autorizados. A partir de este momento, la consola será distribuida con discos de utilidades corregidos que imposibilitarán la reproducción de discos DVD extranjeros en la consola japonesa. La pregunta es ¿los usuarios que la hayan comprado de importación realmente querrán que les hagan esos cambios pudiendo aprovecharse de este "fallo"?



Honores para el creador de Final Fantasy

Sakaguchi, será galardonado

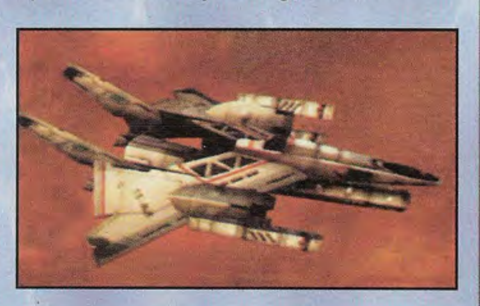
El presidente de Square USA y creador de la serie Final Fantasy, que ha vendido millones en todo el mundo, Hironobu Sakaguchi, recibirá el premio de la Academia de las Ciencias y las Artes Interactivas (algo así como los Oscar del videojuego) en la ceremonia que se celebrará en mayo en Los Angeles, coincidiendo con el E3 (Electronic Entertainment Expo). Este premio, dirigido a los que han contribuido al cimiento y la evolución del entretenimiento interactivo (en otras palabras, los videojuegos), ya ha sido recibido por personalidades tan importantes como Shigeru Miyamoto, el creador de Super Mario. "Estoy encantado al aceptar este premio de la Academia de las Ciencias y las Artes Interactivas", comentó Sakaguchi al conocer la noticia. "Con la serie Final Fantasy, el objetivo de cada nuevo juego ha sido sobrepasar a su predecesor en avances tecnológicos, además de asegurar a nuestros fans una historia fascinante y una experiencia visual. El honor de este premio de la Academia de las Ciencias y las Artes Interactivas me hace feliz al saber que no sólo nuestros fans aprecian nuestro trabajo, sino también nuestros colegas. Juntos, la industria del entretenimiento interactivo continuará evolucionando en tecnología y creatividad durante los próximos años y mucho más allá."



Lost Planet resucita

Más disparos futuristas en PS2

Silpheed: The Lost Planet es el nuevo título pasa PS2 que resucita un auténtico clásico de los Shoot´em espaciales. El Silpheed original nació para los primeros PC en 1986, y contó con una versión actualizada para Mega CD en 1993 de gran calidad. El juego es un Shooter clásico de scroll vertical, en el que deberemos conducir a nuestra nave por seis niveles con sus correspondientes áreas, entre un enjambre de enemigos. Ayuda bastante el que podamos masacrar a los alienígenas con nuestra armas, que se verán potenciadas a lo largo del juego. Al principio del nivel, podremos elegir un tipo de armamento, y acertar con nuestra elección marcará nuestras posibilidades de victoria. Como nota curiosa, decir que no dispondremos de varias vidas, sino que nuestra nave estará dotada de un escudo de energía que resistirá varios impactos. Cuando este desaparezca, el menor error hará que aparezca en pantalla en temible mensaje de "game over"



Sony arrasa con la nueva PSX2

Sony espera vender unos 10 millones de Playstation 2 en todo el mundo para el próximo año fiscal. De esa cifra, cuatro corresponden a Japón, mientras que los otros seis se repartirán, a partes iguales, entre Norteamérica y Europa. Hasta el momento, han sido 1.200.000 las consolas distribuidas en Japón, y se espera que el número total de las mismas ascienda a 1.400.000, sólo en marzo. De ese número, un 36% (medio millón) han sido vendidas a través de la página Playstation.com, propiedad de Sony.

Algunos juegos son incompatibles

Aunque los principales títulos de PSX funcinan a la perfección en la PlayStation 2, e incluso mejoran en muchos aspectos, como os comentamos en el número anterior, lo cierto es que Sony ha anunciado que hay algún título incompatible. Por ello, Sony se ha encargado de hacer una lista de los juegos de PSX que van probando y que no funcionan en PS2. La lista de títulos es de momento de 20, cantidad irrisoria si tenemos en cuenta el gigantesco catálogo de nuestra consola. Los últimos juegos incompatibles encontrados han sido Formula One´99 y los Namco Museum. Nada de que preocuparse.



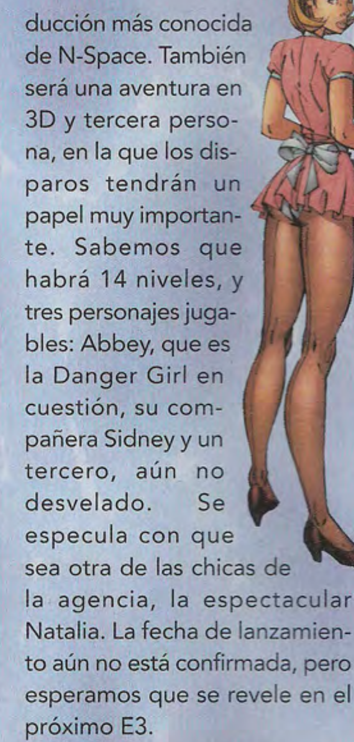
Los videojuegos NO MATAN

Hace unos meses en Usa, un joven llamado Michael Carneal la emprendió a tiros contra sus compañeros de colegio, asesinando a varios de ellos. A pesar de que aparecían imágenes del joven acompañado de su padre disparando armas de fuego, los familiares de las víctimas denunciaron a varias compañías de videojuegos, al considerarlas responsables de que Michael cometiera esos asesinatos, ya que al parecer, era muy aficionado a los juegos de ordenador y consola. Entre esas compañías se encontraban ID Software, Atari Corporation, Sega of America INC. y Sony Computer Entertainment, y se pedía la cantidad de 33 millones de dólares (más de 5.400 millones de pesetas) en concepto de indemnización a las víctimas y sus familiares.
El juez ha desestimado totalmente el caso, basándose en que los creadores de los juegos no pueden prever el comportamiento que pueden tener las personas que los utilicen, y que los juegos son un medio de diversión, y no pueden ser responsables de los actos criminales del individuo.
Así que quede claro de una vez por todas: LOS VIDEOJUEGOS NO MATAN NI SON RESPONSABLES DE NINGUNA MUERTE ¿vale?

Explosiva mezcla entre James Bond y Lara Croft

Danger Girl espía en PSX

Por si no lo sabes, Danger Girl es un popular comic estadounidense creado por J. Scott Cambell y Andy Hartnell, y publicado por la compañía Wildstorm/Cliffhanger desde hace un par de años. Desde que THQ consiguió la licencia para transformarlo en videojuego hace una año, los chicos de N-Space están trabajando duro para convertirlo en un éxito de PSX, y lo cierto es que los avances tienen muy buena pinta. Danger Girl cuanta las aventuras de un grupo de espías internacionales que trabajan para una agencia especial encargada de combatir el crimen y el terrorismo por todo el mundo. Las espías de la agencia se caracterizan por sus habilidades para el combate y su físico, como mínimo, agradable a la vista. La inteligencia ya es otro tema. El juego tiene bastantes puntos en común con Duke Nukem: A Time to Kill, la producción más conocida de N-Space. También será una aventura en 3D y tercera persona, en la que los disparos tendrán un papel muy importante. Sabemos que habrá 14 niveles, y tres personajes jugables: Abbey, que es la Danger Girl en cuestión, su compañera Sidney y un tercero, aún no desvelado. Se especula con que sea otra de las chicas de la agencia, la espectacular Natalia. La fecha de lanzamiento aún no está confirmada, pero esperamos que se revele en el próximo E3.









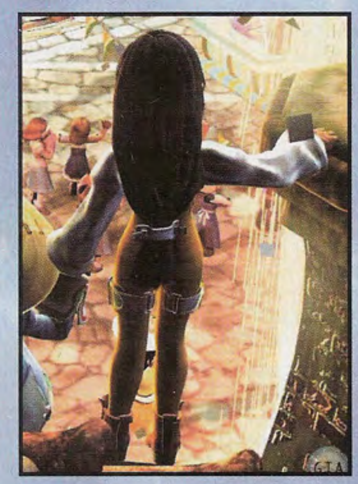


Más novedades en Final Fantasy IX

Te presentamos a Eiko Carol

Eiko Carol, es el último de los nuevos personajes que aparecerán en la nueva entrega de la saga Final Fantasy en darse a conocer. De la chica se conoce muy poco, a excepción de que será co-protagonista del juego junto con Zidane, el prota del juego que ya te hemos presentado en el número anterior. Aunque el juego se presenta en su aspecto "deformed", los personajes siguen teniendo un toque bastante real, aunque realmente parecen niños, así que olvidamos de Squall y Rinoa, aunque Eiko recuerda bastante a ella, o por lo menos a su hermana pequeña.





Jugaremos como en las recreativas

Nuevo joystick para Tekken Tag

Hori, una conocida y respetada compañía creadora de joysticks, mandos y periféricos para el mundo de las consolas, ha sorprendido recientemente al lanzar el Tekken Tag Arcade Stick, un periférico compuesto de un mando y cinco botones que ha sido diseñado específicamente para el increible juego de lucha de PlayStation 2. El diseño está bastante bien e incluye el logo del juego en el lado superior izquierdo del mando, el cual es rectangular, con el mando de tipo bola a la izquierda, incluyendo en la derecha los cuatro botones normales más uno de Cambio (?), además de los botones Select y Start, claro, los cuales son también de colores distintos. Lo bueno es que la función de cada botón ha sido relacionada con su posición, siendo por tanto las mismas combinaciones que en la máquina. Aunque este mando ha sido diseñado para TTT, es también compatible con Dead or Alive 2 de PSX2 y la mayoría de los juegos de peleas de la PlayStation normal, para la que también vale el mando (de hecho el logo que tiene el mando es de PlayStation, no de PSX2). Todo un lujo para nuestra consola, y solo vale 30$ (¿cuanto valdrá cuando lo traigan aquí?)



Three Kingdoms también en PS2

Chen Uen´s Three Kingdoms es el nombre del nuevo juego de estrategia que Koei lanzará este Junio para las PS2 japonesas. Tras el éxito de Kessen, Koei continua explotando esta famosa leyenda histórica sobre la unificación china, que ya le ha reportado mucho éxito con la saga "Romance of the Three Kingdoms en PSX. Chen Uen, el nombre que aparece en el título del juego, es un reputado autor de manga, responsable de los diseños del juego. Koei también tiene bastante avanzado un juego de lucha para PS2 protagonizado por los personajes de esta saga. Si quereis conocer más sobre el tema, sólo leed la sección de Japón Previews de este mismo número, donde os hablamos de "Romance of the Three Kingdoms VI".

Final Fantasy hasta en la sopa

¿Cómo no lo habían pensado antes? Square se ha decidido finalmente a lanzar una colección de tradding cards de la saga Final Fantasy, llamada Final Fantasy Art Edition. Habrá 10 cardas en un sobre y 15 cartas en una caja. La primera edición incluirá a Chocobo, Sephiroth y Vincent. La segunda edición tendrá personajes de FF II, V y VIII. La tercera edición incluirá cartas del FF III, VI y IX. La primera edición ha salido el 14 de Abril. ¡Hazte con todas!

Noticias

¿PlayStation 3?

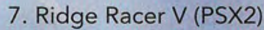
Sony ha hecho público en ZD net, que han comenzado a desarrollar una nueva consola, con lo que todos pensamos, ante otro comentario anterior de Sony de sacar consolas nuevas cada 2 años, más o menos, que podría ser la PlayStation 3, cuyo nombre de "guerra" se comenta que podría ser AP1. Los rumores apuntan también a que la consola contaría con un procesador AMD Athlon que marcharía a 2 GigaHerzios (2000 megas) y con una versión de Linux diseñada exclusivamente para juegos. Parece ser que Sony se ha tomado en serio la "X-Box" de Microsoft, y no va a dejar que le coma el terreno.

Juego de Karts de la Warner

Si el número anterior os comentamos que pronto podréis jugar un nuevo juego de karts protagonizado por personajes Disney, y en este número os damos nuestra valoración sobre "Teleñecos: Racemania", a nadie debe extrañarle que los personajes de la Warner se apunten a la moda. Es la compañía Infogrames, experta en programar juegos sobre los Looney Tunes, la que está preparando el juego para PSX, y lo presentará este mayo en el E3 de Los Ángeles. Preparaos para competir en una emocionante carrera de karts con Bugs Bunny, el pato Lucas y compañía.

Los mayores éxitos del mundo

Listas de ventas





Seguimos, como en cada número, ofreciéndoos las listas de los juegos que más se venden (y que más se juegan, claro) fuera de nuestras fronteras. Japón, referencia obligada para saber que juegos van a pegar o no, Estados Unidos y Gran Bretaña, son un claro reflejo de como marcha el panorama "consolero" en el mundo mundial.



Japón

1. Tekken Tag Tournament (PSX2)
2. Kirby Star 64 (N64)
3. Dead or Alive 2 (PSX2)
4. Marvel Vs. Capcom 2 (DC)
5. Powerful Pro-ken Pocket 2 (GB)
6. The King of Fighters ´99 (DC)
7. Ridge Racer V (PSX2)
8. Super Robot Wars Compact 2: Chapter 1 (Wonder Swan)
9. Driving Emotion Type-S (PSX2)
10. Warioland 3: Music Box of Mystery (GB)
11. Game Boy Eve Zero (Net Village) (PSX)
12. Pocket Monster Silver (GB)
13. Muscle Ranking Vol. 2 (PSX)
14. Pocket Monster Gold (GB)
15. Kessen (PSX2)

Gran Bretaña

1. Toy Story 2 (PSX, N64, GB)
2. Pokémon Red (Game Boy)
3. Gran Turismo 2 (PlayStation)
4. Pokémon Blue (Game Boy)
5. Resident Evil 3 (PlayStation)
6. The Sims (PC)
7. Tiberian Sun (PC)
8. Fear Effect (PlayStation)
9. Tomb Raider III (PC, PlayStation Platinum)
10. Evolution (PlayStation)

Estados Unidos

1. WWF Smackdown (PlayStation)
2. Pokémon Stadium (N64)
3. Harvest Moon (N64)
4. Fear Effect (PlayStation)
5. Crazy Taxi (Dreamcast)
6. Gran Turismo 2 (PlayStation)
7. Dragonball Z Ultimate Battle 22
8. Dragonball Z Legends
9. Pokémon Yellow (Game Boy)
10. Carrier (Dreamcast)

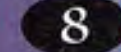


Como era de esperar, los juegos de PS2 ya son líderes en Japón.



Y Namco arrasa con Tekken Tag Tournament y Ridge Racer V.








TOP PLAYSTATION más vendidos

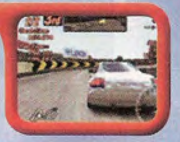
1 RESIDENT EVIL 3: NEMESIS



2 FIFA 2000



3 GRAN TURISMO 2



4 FEAR EFFECT



5 CRASH BANDICOOT 3



6 TEKKEN 3 (PLATINUM)



7 BICHOS (PLATINUM)



8 GRAN TURISMO (PLATINUM)



9 RESIDENT EVIL 2 (PLATINUM)



10 ISS PRO EVOLUTION



(Fuente consultada: Centro Mail)

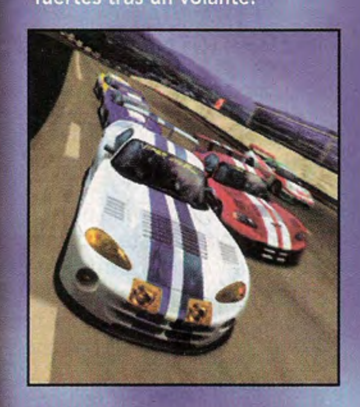
(Fuente consultada: Blockbuster Video)

TOP PLAYSTATION más alquilados

1- PRIMERA DIVISION STARS
2- RESIDENT EVIL 3
3- GT2
4- CRASH 3 (PLATINUM)
5- FEAR EFECT
6- F1 2000
7- GRAN TURISMO (PLATINUM)
8- LUCKY LUKE HEROES FAVORITOS
9- BICHOS (PLATINUM)
10- SPYRO (PLATINUM)

Resident Evil 3: Némesis, sigue siendo duro de pelar, no cediendo su liderato al resto de los títulos que forman nuestro top, incluso aguantando el tirón que juegos como F1 2000 o Fear Effect han provocado en la lista al irrumpir en los primeros puestos.

Aunque le ha tocado descender hasta ocupar la tercera plaza en ambas listas, Gran Turismo 2 sigue siendo un título puntero y de referencia obligada para todos aquellos locos de la PlayStation a los que le gusta vivir emociones fuertes tras un volante.



El fútbol sigue pegando fuerte entre los aficionados al género y tenemos la suerte de contar cada cierto tiempo con juegos que intentan superarse unos a los otros, llegando a maravillas como Primera División Stars, parecido en ciertos aspectos a la saga Fifa, pero que seguro que va a sorprender.



Romance of the Three Kingdoms VI

Viaje a la China Milenaria

La salida al Mercado japones de Kessen para PS2, con gran éxito, ha hecho que se haya despertado la curiosidad de muchos occidentales por los precedentes que Koei ha programado para PSX, y que son desconocidos en nuestro país.

Como en PlayTop estamos para contaros todo sobre el mundo de PSX, vamos a hablaros de Romance of the Three Kingdoms VI, un juego que los americanos verán publicado este año en su país, y que podrás encontrar de importación en inglés, ya que es altamente improbable que Sony decida publicarlo aquí. Romance of the Three Kingdoms VI (al que desde ahora, y con vuestro permiso, vamos a llamar RTK VI, para abreviar), es una nueva entrega de una saga de estrategia que nos sitúa al mando de un señor feudal del medievo chino, que ha de dirigir la lucha de sus ejércitos contra otros poderosos señores, por eso de que mantener una buena imagen.

A armarse... de paciencia

Como en todo juego de estrategia que se precie, debemos empezar desde orígenes humildes para lograr un gran objetivo: unificar China bajo nuestro mando (cosa que no se consigue todos los días). Deberemos ir recolectando recursos que nos permitan armar a nuestro ejercito. Según luchemos y venzamos, podremos ir construyendo unidades más poderosas, pero lo mismo ocurrirá con nuestros enemigos. Toda la partida será una lucha contra reloj para mejorar nuestro ejercito más deprisa que ellos, y para conseguir los recursos que necesitamos y privar de ellos a nuestros enemigos. Deberemos emplear nuestra inteligencia para saber en que momentos deberemos atacar y en cuales esperar y fortalecemos.



▲ *Las escenas de video sirven para despejarnos la cabeza después de tanta tropa diminuta.*



▲ *Así ves a tus tropas en pantalla, dispuestos a morir por ti. No te mereces tanta dedicación.*



▲ *Aquí tenéis menús en japones del de toda la vida. Cuando el juego salga en inglés te enterarás mejor.*



▲ *Puedes elegir entre tres bandos, cada uno con sus estandartes y tropas. Todos muy chinos, eso sí.*



▲ *El dragón, representación del pueblo chino, no podía faltar... pero aparecerá de forma simbólica.*

Históricamente correcto

El desarrollo, como puedes comprobar, es idéntico a cualquier otro juego de estrategia. Pero Koei se ha encargado de revestir su saga RTK de un profundo trasfondo histórico, hasta el punto de que estos juegos son un subgénero dentro de la estrategia, que se suele denominar "simulación histórica". Todas los elementos del juego recrean minuciosamente la época en que se desarrolla, hasta el punto de que, en este título en concreto, incluso podremos comparar nuestros logros con los sucesos reales de la antigua China. Además, también en virtud de nuestros aciertos en las campañas, iremos subiendo de rango y podremos ascender hasta la nobleza, e incluso coronarnos emperador, lo que abrirá nuevas opciones de juego. RTK VI presenta un aspecto funcional, con el típico mapa por el que movemos nuestras tropas, y los múltiples menús de control del juego. Pero Koei se ocupa de revestirlo de espectaculares escenas de vídeo que lo dotan de gran vistosidad, así como de una banda sonora épica y espectacular. Aunque estos juegos suelen ir hacia un tipo de público muy concreto, lo cierto es que su nivel de adicción es altísimo, y os recomendamos que, si no habéis jugado con ninguno, los probéis. Igual en vuestro interior hay un fanático de la estrategia. Y, si os portáis bien, igual os hablamos de las cinco partes anteriores.



Evergrace

Rol y moda medieval

Tras la pequeña decepción que ha supuesto Eternal Ring, los chicos de From Software siguen intentando crear el primer gran RPG para PS2.

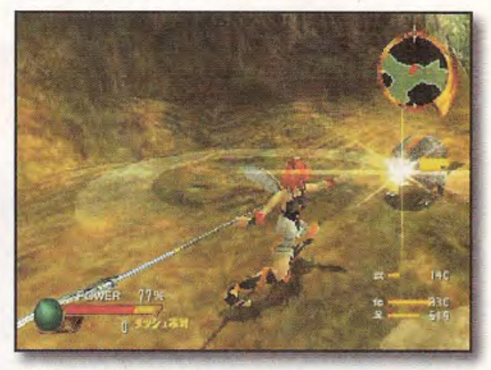
Esta compañía es la responsable de la saga King's Field, de gran éxito en Japón en los primeros tiempos de la PSX. Ahora están inundando la PS2 con juegos de rol. Primero fue el mencionado Eternal Ring, en preparación se encuentra King's Field IV y, para cuando leas estas líneas, los japoneses ya estarán jugando a Evergrace. Con este nuevo juego esperan crear una nueva franquicia... si el éxito les acompaña. Lo cierto es que esta aventura de rol en tercera persona, que en un principio iba a ser desarrollada para PSX, promete mucho.

Venganza, maldición y otras menudencias

Yuterald, el protagonista de Evergrace, posee un emblema maldito que causa la muerte a los que le rodean. La maldición acabó con su padre, asesinado a manos del ejército. Yute emprende un viaje para vengarse de los asesinos de su padre y desentrañar el misterio de la maldición del emblema. Así comienza Evergrace, pero Yute no será el único protagonista. También dirigiremos a Sharami, una bella joven. Los dos personajes avanzarán paralelamente por la aventura hasta el gran final. Evergrace se desarrolla por bellos parajes 3D por los que tendremos gran libertad de movimientos, y en los que interactuaremos con diversos personajes. Pero, en la línea de los King's Field, el principal protagonista será el combate contra fantásticas criaturas. También tendremos que resolver algún que otro puzzle, pero no será muy difícil.



▲ *Acción 3D en tiempo real... Tienes que enfrentarte a los malos con valor y habilidad.*



▲ *Existen varios tipos de armas, cada una con sus ataques y capacidades diferenciados.*

A la moda con la PS2

En la línea de los grandes del género, nuestros protagonistas deberán pelear para mejorar sus habilidades. Las victorias sobre nuestros enemigos te permitirán aumentar tu barra de salud y conseguir nuevas armas y poderes mágicos. Un item especial, llamado cristal de Balmira, te dotará de nuevos y demoledores ataques según avances en la aventura. Además, tu personaje irá subiendo de nivel y acumulando puntos de experiencia, que tu podrás repartir entre cinco habilidades básicas. Pero donde más innova Evergrace es en la configuración del equipo de los personajes. Podremos vestirnos con diversas prendas y armaduras, que no sólo incidirán en el las capacidades del personaje, sino que aparecerán graficamente representadas en su figura.



Como cada una de las partes del cuerpo se viste de forma individual, podremos hacer un montón de combinaciones. Se acabaron los héroes de horrible atuendo. Ahora su look dependerá de nuestro buen gusto... y esto influirá directamente en sus capacidades de combate, que es lo que de verdad importa. Evergrace es uno de los juegos que más esperamos en nuestra redacción, pues tenemos la esperanza de que comience a marcar la diferencia entre PS2 y las demás consolas. Pronto te contaremos si cumple las expectativas.



▲ *No todo es luchar. A veces, hablar es mejor.*



▲ *Pero la parte central del juego son los combates.*



DrumMania

Y dale con la varita

¿Sabes que Konami vendió el año pasado más software en Japón que Sega, Capcom y Namco juntos? ¿Que cómo es posible? Pues gracias a su gama de juegos musicales. Por eso nos llega tan pronto DrumMania para PS2.



▲ El aspecto del juego es muy psicodélico. No ofrece grandes alardes, pero sí mucho colorido. Tranquilos: no produce epilepsia.



▲ Esta es la batería que se conecta a la consola. Chula, ¿eh?



Consola: PS2
Género: Música
Compañía: Konami

▲ DrumMania sigue la línea de los juegos del género: ritmo y diversión directa. Estos juegos arrasan en ventas en Japón, y en occidente comienzan a hacerse un hueco. No nos importa reconocer que nos gustan.

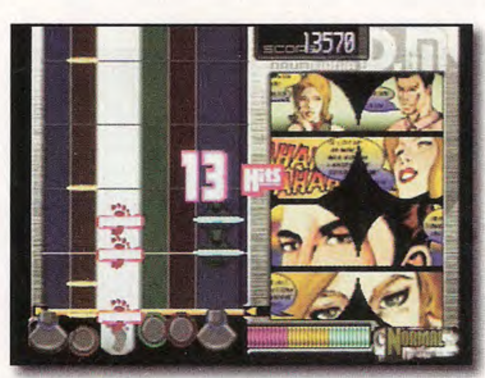
Como probablemente sabrás (y si no, nosotros estamos aquí para contártelo), DrumMania fue uno de los juegos que acompañó a la PS2 en su lanzamiento japones, y era uno de los títulos más esperados. Konami ya ha cosechado colosales éxitos con sus juegos musicales, como BeatMania, Guitar Freaks y Dance Dance revolution, que se vendieron como churros en Japón. El primer juego de este tipo que aterriza en la nueva PlayStation es la adaptación de una conocida máquina arcade, en la que el jugador debía tocar una batería al ritmo de la música.

Duo músical

Si nunca has jugado o visto uno de estos juegos en acción (lo cual es difícil, porque algunas de estas recreativas han cosechado gran éxito en nuestro país), debes saber que se trata de actuar al compás de la música según nos lo indican las imágenes de la pantalla. Puede consistir en bailar sobre unas pastillas, hacer de DJ o, como en este caso, tocar una batería. Se puede jugar con el pad de control, pero lo ideal es que te hagas con el periférico que se conecta a la consola, y que simula ser una pequeña batería. La versión para PS2 de DrumMania permite usar también otro periférico en forma de guitarra, concretamente el que Konami publico con "Guitar Freaks", su juego de PSX. A dos bandas la diversión se multiplica. El juego presenta un buen número de melodías, todas las del arcade y varias de Guitar Freaks remezcladas.



▲ Podremos elegir entre un buen montón de melodías, pero predominan las de gusto japones.



▲ Estos son los indicadores que te sirven para saber cuando tocar. Pero afina bien el oido...

¿Digno de PS2?

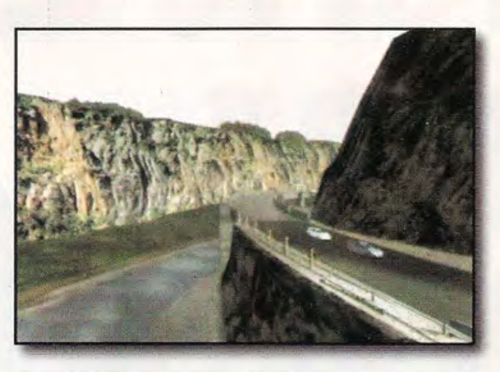
DrumMania despliega un espectáculo de imágenes psicodélicas al compás de la música, ofreciendo efectos muy coloristas, pero a años luz de lo que PS2 puede hacer. En pantalla aparecerán indicadores para saber cuando debes tocar. Pero, si te dejas guiar sólo por la vista, estás listo. El oído juega un papel fundamental, y debes llevar el ritmo de la canción para reaccionar deprisa. Sin embargo, y a pesar de la indisimulada pasión que los inventores del karaoke sientes por estos juegos, DrumMania ha sido recibido con frialdad por la crítica. Dicen que la jugabilidad no llega a la de los anteriores juegos, en parte por el pequeño tamaño del periférico-batería. En todo caso, esta claro que DrumMania es sólo el primer paso de los juegos musicales en PS2. El segundo será Stepping Selection, el juego de baile creado por Jaleco y del que te hablamos en nuestro número anterior. Y después vendrán muchos más.

Driving Emotion Type-S

Square juega mejor al rol

Parece que el competidor de Gran Turismo se ha quedado a medio camino. La prensa japonesa ha recibido con cierta indiferencia este juego de carreras de Square.

No nos mal interpretes. Driving Emotion Type-S es un buen juego, pero está muy lejos de ser un clásico, o de acercarse a esa bestia imbatible que es la saga Gran Turismo. La premisa del juego es el realismo. Driving Emotion Type-S ha nacido con la pretensión de atrapar la experiencia de conducción más realista posible y, para conseguirlo, se ha basado en las leyes de la física. Los programadores han puesto especial hincapié en este punto, aprovechando que el poderoso procesador de PS2 puede calcular muchas más variables de manera más veloz. Ahora la simulación alcanzará elementos como la aerodinámica o el peso de los modelos que conduzcamos. Los coches tiene un comportamiento muy próximo a sus referentes no virtuales, que varia en función del vehículo que conduzcamos. Como buen simulador, es un juego con bastantes matices y tendremos que aprender a conducirlo para conseguir buenos resultados.



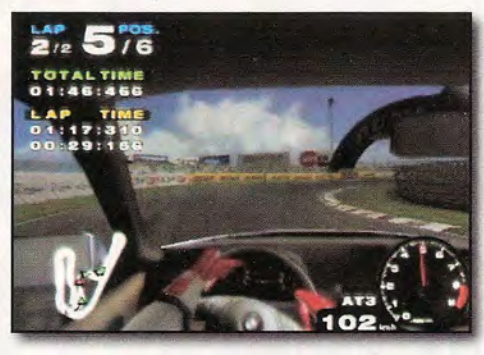
▲En esta imagen puedes apreciar que los escenarios siguen la línea hiperrealista de todo el juego.

Mirarás por la ventanilla

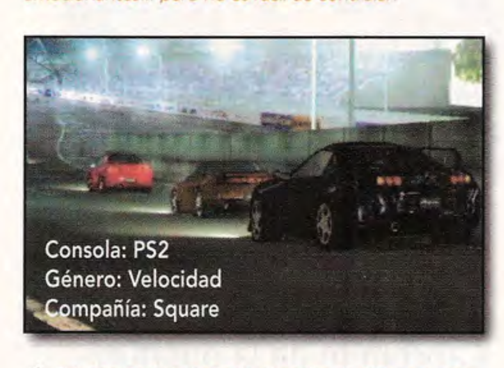
Una de las opciones que más nos gusta es la que permite una vista subjetiva... desde los ojos del conductor. Esto no es nuevo, pero la mayoría de los juegos de velocidad carecen de esta posibilidad. El que gran parte de la pantalla quede tapada por el salpicadero del coche perjudica la jugabilidad. Pero nos encantaría que algún juego lograra una vista subjetiva jugable, y Driving Emotion lo intenta. Los interiores de los coches son realistas a más no poder, e incluso los movimientos de los brazos del piloto están muy cuidados. El cuadro lo completan unos escenarios bonitos, creíbles y muy bien iluminados. Además, el juego no presenta ralentizaciones con varios coches en pantalla, y se mueve a una velocidad de frames por segundo muy buena.

Un magnífico garaje

Los coches de Driving Emotion son también de verdad. Hay modelos de los fabricantes japoneses más importantes, como Toyota, Nissan o Mitsubishi. Pero, además, Square ha conseguido interesantísimas licencias occidentales como BMW, Alfa Romeo, y las mismísimas Porsche y Ferrari. Además, el juego utiliza el servicio On-line preparado por Square. Si te conectas, podrás bajar información real actualizada de los campeonatos japoneses, y otras lindezas por el estilo. ¿Cómo es que, con estos mimbres, Square no ha conseguido entusiasmar a la prensa del Japón? Nosotros todavía tenemos que jugarlo a fondo para daros nuestra opinión, pero ahí va un avance: Driving-Emotion Type S es un muy buen juego, pero que no se despega verdaderamente de lo que habían ofrecido consolas anteriores, mucho menos potentes. Es normal, los programadores se están acoplando aún a una nueva máquina. Por eso, Escape, los responsables de este juego, pueden estar satisfechos de su trabajo, y estamos seguros de que esta experiencia revertirá en futuros juegos de calidad.



▲La vista subjetiva es una de las experiencias más emocionantes... pero no es fácil de controlar.



Consola: PS2
Género: Velocidad
Compañía: Square

▲El juego aprovecha todo el poder de PS2 para mostrar varios vehículos en pantalla sin pérdida de frames.



▲Los coches del juego son reales. Podrás conducir modelos como este Ferrari F50... ¡Uahu!



▲Square demuestra que puede abordar cualquier género... pero nada se parece a sus juegos de rol.

Resident Evil Survivor

Género: Shoot'em up en pista
Compañía: Capcom

Tiro al zombie

Si no te gusta devanarte los sesos descubriendo las siniestras maquinaciones de Umbrella Corp. pero no te quieres privar de dar su merecido a los zombies, Capcom te da la oportunidad de que le quites el polvo a tu pistola para sobrevivir... si puedes.

Si en el número anterior nos quejábamos de las pocas novedades que nos llegan para dar brillo a nuestras "dormidas" pistolas, en este número no podemos dejar de congratularnos por la próxima llegada de RE Survivor, un título un tanto atípico en el que, si bien nos encontramos inmersos en la misma ambientación (por algo es un RE), en esta ocasión resolver los puzzles habituales para poder avanzar en la aventura no será lo más importante. En RE Survivor deberemos dar gusto al gatillo con el noble y lícito propósito de... sobrevivir. ¿Os suena?

Pistolas y otras herramientas

Antes de continuar hemos de dejar claro un punto: RE Survivor funciona perfectamente con el Dual Shock o con el mando standard de Playstation, aunque bien es cierto que si no tienes una pistola no vas a exprimir todo el potencial del juego. También hay que decir que no todas las pistolas son compatibles. Dicen que las comparaciones son odiosas... pero también son inevitables. Y si hay un juego de pistola que marca la pauta y del que surgen todas las comparaciones, ése es Time Crisis. Pues bien, dejando a un lado las diferencias fruto del tiempo que ha pasado entre la aparición de un juego y otro, hay que decir que uno de los aspectos fundamentales que separan Time Crisis de RE Survivor son los famosos railes. Si en el primero no podíamos elegir la dirección a tomar (íbamos "sobre raíles"), en este nuevo RE el jugador elige su camino, pudiendo girar a su antojo con sólo apretar un botón.

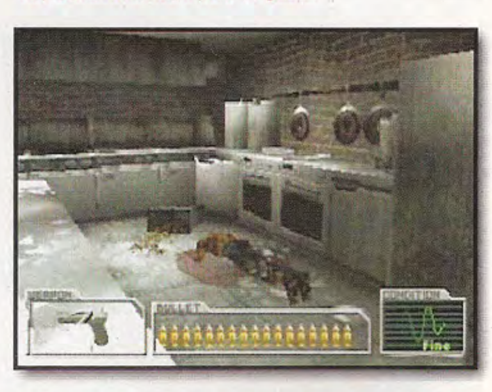
▲ *Te las verás con criaturas surgidas de la peor de tus pesadillas... una vez más.*

Todo un Resident Evil

Los seguidores de la serie sabrán que en ningún RE nos limitamos a borrar del mapa a todo engendro que se nos ponga por delante. Tirar de la materia gris es tan fundamental o más que la destreza a la hora de disparar. Pues en este caso RE Survivor es fundamentalmente cuestión de reflejos y de puntería, aunque bien es cierto que el componente aventura, pese a estar mucho menos presente, sigue estando ahí . Deberemos, pues, encontrar llaves y objetos a los que tendremos que dar un uso, solos o combinados con otros objetos, aunque no será lo predominante, desde luego.
Lamentablemente, a nivel gráfico parece que va a estar por debajo de la tercera entrega. Eso se debe fundamentalmente a que los escenarios de RE Survivor no serán prerenderizados como los del resto de la serie, sino que están renderizados en tiempo real. Resultado: al parecer, los escenarios estarán demasiado pixelados.
En cuanto a los enemigos... pues lo de siempre. Parece que estarán bastante detallados aunque por lo que hemos visto la animación de estos es un tanto pobre. En fin, que tenemos aquí delante una nuevo RE, un poco diferente pero con todo el encanto. Esperamos que estos pequeños fallos que hemos mencionado no acaben con el mito.



▲ *Emoción y riesgo a raudales. El problema es que hay demasiada altura para mi gusto.*



▲ *Como veis, los gráficos tienen la crudeza habitual. Sangre, sudor y... zombies.*

Alundra 2

Más vale lo bueno conocido...

Matrix, compañía especializada en juegos de rol desde los tiempos de la Megadrive, nos trae la segunda parte de Alundra, pero nos lo cambia casi del todo.



▲ *Viajar a lomos de un dragón nunca es una experiencia desdeñable...*

Otros personajes, otro mundo, otro argumento y un aspecto completamente diferente. Como si de un Final Fantasy se tratara, Alundra 2 nos sumerge en una aventura completamente nueva, que no guarda relación alguna con el Alundra original. Flint, un espadachín disidente del régimen, se enfrenta al siniestro barón que tiraniza al reino de Vanuria. De paso, intentará vengar la muerte de su madre a manos de los piratas, ahora protegidos por el régimen del barón. Como veis, originalidad cero. Afortunadamente, el argumento nos deparará alguna que otra sorpresa. Pero es que lo de héroe-que-desesclaviza-pueblo-y-venga-drama-personal lo tenemos ya muy visto. Esta excusa argumental sirve para presentar otro juego de rol clásico, con un desarrollo basado a partes iguales en la resolución de puzzles y en el combate con los enemigos, y que nos introduce en el maravilloso mundo de los gráficos en 3D.

Difícil, pero posible

Aunque el desarrollo sí que se parece al del primer Alundra, Matrix ha sabido solucionar uno de sus defectos: su incorrecta curva de dificultad. Alundra era en general un juego difícil, pero el mayor problema era que su dificultad no era progresiva. Alundra 2 logra un progresivo aumento del desafío en los puzzles bastante ajustado al avance en el juego. Además, se ha incluido un modo "fácil", en el que los combates resultan considerablemente más sencillos, siendo los puzzles el meollo del juego. Pero no te lo recomendamos: Alundra 2 es un reto más apasionante con la dificultad normal. Otra interesante novedad es la inclusión de diez minijuegos, diez. Si bien no tienen que ver con el desarrollo de la aventura, nos permitirán acumular medallas que luego podremos canjear por items especiales, entre los que se encuentran armas muy monas. Estos juegos suelen tener un refrescante aire arcade. Podremos participar en competiciones de dardos, carreras, juegos de disparo... la verdad, nos gustan bastante.



▲ *¿Un saurio con una seta en la espalda? ¿Será pariente de Bulbasaur, el pokémon?*



▲ *Algunos de los mejores efectos gráficos del juego los despliegan los jefes finales.*

Bueno pero tópico

Como habrás deducido de lo dicho hasta ahora, Alundra es un juego de rol poco innovador, que ha evolucionado sobre todo en la inclusión de gráficos en 3D. El primer Alundra presentaba gráficos en 2D al estilo super deformer. Su aspecto recordaba demasiado a los juegos de rol de 16 bits. Ahora Matrix ha programado todo el juego en 3D, con una cámara que puede rotar 360º, y tres vistas seleccionables. Aunque el resultado esta lejos de lo mejor que hemos visto en PSX, la verdad es que es más que correcto. Alundra 2 es un muy buen juego de rol, pero tiene dos problemas: primero, el control del personaje no está depurado, dando algún problemilla de jugabilidad; y segundo, el argumento, aspecto y ambientación son muy tópicos. Esto hace que no destaque sobre sus compañeros de género... pero el buen nombre que se ganó con su primera parte puede solucionar este problema. Y, si te gusta el rol, encontrarás mundos apasionantes que recorrer, impresionantes malos que derribar y un desafio a la altura de tus capacidades.



▲ *Las bestias a las que nos enfrentaremos son amenazadoras, y los gráficos 3D las hacen lucir así de bien.*



▲ *Este será uno de los cuatro espíritus elementales que pondrán su magia a nuestra disposición.*



Puntuación ★★★★☆

Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Diversión
★★★	★★★★	★★★	★★★★

Jedi Power Battles

En una PSX muy, muy lejana...

Lo han vuelto a hacer. PlayStation, la consola de más éxito de la Tierra, que cuenta con algunos de los mejores juegos del mundo, sigue sin tener un juego de Star Wars decente.

Estamos un poquito enfadados por la decepción que nos ha supuesto este juego, pero vamos a intentar ser lo más objetivos posible para valorarlo. Jedi Power Battles es un beat´em up puro y duro, de los de ir avanzando sin dejar enemigo vivo, aderezado por items, potenciadores y combos de moda. Podremos librarnos de los malos usando el poder de la fuerza, y deberemos recorrer escenarios en los que son frecuentes las zonas de plataformas. Los protagonistas son cinco caballeros Jadi salidos del Episodio 1: Qui-Gon Jin, , Obi-wan Kenobi, Mace Windu, Plo Koon y Adi Gallia, que, sable laser en ristre, luchan contra las fuerzas del imperio. Sobre el papel no está mal... pero cuando lo juegas...

Género: Beat'em up
Compañía: Lucas Arts

¿Realización técnica?

El primer problema son los movimientos de los Jedi, bastante vistosos. Pero no puedes detener su ejecución una vez los has comenzado, lo que te deja indefenso en muchas ocasiones. El sistema de puntería, que te fija a un enemigo, tampoco funciona y acaba de estropear la jugabilidad. Si a esto añadimos que los saltos tienen resultado aleatorio, porque la detección de colisiones cuando tocamos el suelo es deficiente, el panorama es desalentador. Sólo el buen diseño de los protagonistas, el ambiente Star Wars y el excelente apartado sonoro salvan algo el resultado final. Ni siquiera la opción de dos jugadores simultáneos, aún más injugable que la de uno sólo, arregla el asunto. Sólo para los fans más incondicionales (pero incondicionales DE VERDAD) de la fenomenal saga galáctica.



▶ Lucas Arts demuestra una vez más que no conoce a fondo lo que la PlayStation es capaz de hacer.



Puntuación ★★☆☆☆

Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Diversión
★★	★★★★	★★	★★

Crusaders of Might and Magic

El reinado de los no-muertos

Por fin hay un juego de Might & Magic en PlayStation. Aunque no esperes un juego de rol... más bien prepárate para una aventura 3D.

El paso de esta saga, longeva en PC, a la PlayStation, ha dejado por el camino el rol, del que sólo regoge algunos elementos, para tomar el aspecto de las aventuras estilo Tomb Raider. Aunque, no te llames a engaño, este juego y los de Lara sólo se parecen en la perspectiva en tercera persona y los entornos en tres dimensiones. Pero las habilidades plataformeras de Lara se ven sustituidas por elementos roleros, como las diversas armas, la mejora de nuestras capacidades con la experiencia, y los siempre bien recibidos hechizos.

Género: Aventura 3D
Compañía: 3DO

El lado oscuro de la magia

La historia nos presenta a un héroe que quiere vengar la muerte de su familia a manos de la Legion, una pandilla de no-muertos. La estética del juego es bastante atractiva, mezclando elementos de espada y brujería con alguno que otro de terror, lo cual hace que, a pesar del poco original argumento, la propuesta sea atrayente. El poder aprender nuevas técnicas con nuestras armas es muy interesante, y el juego consigue implicarte en la aventura. Desgraciadamente, el desarrollo algo repetitivo y algunos problemas de control durante los combates impiden que se acerque a la altura de los clásicos.



▲ Magia, espadas y monstruos. Eso es "Crusaders"



Puntuación ★★★☆☆

Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Diversión
★★★	★★★	★★★	★★★

Theme Park World

Género: Estrategia
Compañía: Bullfrog

Magnates de la diversión

A la ya larga lista de juegos de estrategia para PSX se une ahora este excelente Theme Park, que te propone construir y gestionar parques de atracciones. ¿Que qué tiene eso de divertido? ¡Todo!



Bullfrog, los programadores de este juego, tienen el honor de haber creado uno de los títulos más importantes de la historia, "Populous", el juego que redefinió el concepto de juego de estrategia a finales de los ochenta. Desde aquella maravilla, el género ha mejorado mucho, pero no ha cambiado significativamente. Ahora Bullfrog nos presenta la versión para consola de su exitoso juego de PC Theme Park World, y comprobamos que estos chicos no han perdido su toque.

Infinitas posibilidades

Sim Theme Park nos permite crear un parque de atracciones, e ir dotándolo de instalaciones cada vez mejores con los beneficios que vayamos obteniendo, en el intento de conseguir el favor del público. Dos son las claves que convierten a éste en un gran juego: en primer lugar, su excelente e intuitivo interfaz. El sistema de menús es sencillo, y se adapta a la perfección a cada posibilidad del juego, de manera que variará en aspecto y opciones en función de la tarea que queramos realizar. Y el otro acierto es la profundidad del juego. Theme Park World es uno de los juegos de estrategia más profundos que existen. Su manejo y su concepto son muy sencillos, pero las posibilidades son casi infinitas. Podremos manipular multitud de variables de las que dependerá nuestro éxito. Deberemos construir las atracciones apropiadas, ajustar los precios, cuidar las instalaciones, complementerlas con puestos de comida, papeleras, etc, fijarnos en que la distribución del espacio en el parque sea la adecuada... todo. Ver crecer tu obra es verdaderamente satisfactorio y divertido.



▲ *Míralos: disfrutan como niños gracias a tu obra.*

Como un visitante más

Los gráficos de Theme Park World son buenos o regulares, dependiendo del modo de juego en el que nos encontremos. Casi todo el tiempo jugamos con la típica perspectiva en 2D desde encima del parque, que nos permite ver una buena porción de terreno. En esta vista, los gráficos son detallados y preciosistas. El juego cuenta con un añadido genial, que es la posibilidad de visitar el parque con una vista en primera persona. Para hacerlo, deberemos conseguir entradas doradas, en función de la adecuada gestión que hagamos. Esta vista subjetiva presenta unos sprites en 2D de dudosa calidad. Pero no debemos olvidar que es un regalo que nos hacen los programadores, y es verdaderamente divertido, ya que montar en las atracciones que previamente hemos construido es una auténtica delicia. El apartado sonoro, con voz del tutor incluida, también raya a gran altura. Sim Theme Park es uno de los mejores juegos de estrategia que se han creado, por su profundidad, sencillez de manejo y capacidad de diversión. Disfrutarlo en PSX es un auténtico privilegio.



▲ *Las atracciones son variadas y divertidas.*

Puntuación ★★★★☆

Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Diversión
★★★	★★★	★★★★	★★★★★



Urban Chaos



Tras los pasos de Lara Croft

Eidos alcanzó el cielo hace unos años con Tomb Raider, y desde entonces no ha tenido un éxito tan enorme. Ahora intenta por todos los medios plantear una alternativa seria a Lara. Desgraciadamente, Urban Chaos no lo consigue.

Este juego nos recuerda un poco a Tomb Raider. Perspectiva en tercera persona, una super chica de protagonista, y acción mezclada con puzzles en su desarrollo. Pero el juego no llega a la calidad de las aventuras de Lara. Como te adelantamos hace un par de números, Urban Chaos nos mete en la piel de D'arci, una policia novata pero íntegra que se ha empeñado en hacer que impere la ley en su ciudad. Pero los auténticos jefes de esa corrupta ciudad son el crimen organizado, y están dispuestos a acabar con D'arci a toda costa.



▲ *D'arci es lo que más nos gusta de este juego.*

¿De dónde vengo, a dónde voy?

El apartado gráfico es correcto, pero se resiente de unos colores apagados. Vagaremos por toda la ciudad y nos enfrentaremos a multitud de criminales. En ocasiones sólo tendremos que acabar con ellos lo más rápido posible, pero otras veces habrá que explorar lo mejor posible para encontrar información que nos permita avanzar en nuestra misión. También podremos entrar en algunas de las construcciones de la ciudad para que no todo sea movernos por las calles. Urban Chaos tiene un buen acabado técnico, y ofrece divertidas dosis de acción, pero falla en su desarrollo. Muchas veces nos dará la impresión de que lo único que hacemos es derribar enemigos sin que esto nos lleve a ningún sitio. Eidos deberá esperar a otro juego para lograr una nueva franquicia de éxito. Quizá con Daikatana lo consiga.



▲ *Acción urbana en 3D es lo que nos ofrece Eidos.*



Teleñecos RaceMania

Muñecos a la carrera

A todos nos gustan los teleñecos (bueno, a casi todos, porque en la redacción hay algún elemento que los detesta). Por eso nos parece una idea genial que los hayan metido en un juego de carreras a lo Crash Team Racing.

Efectivamente, nos encontramos ante otro seguidor del estilo Mario Kart, el tercero que Sony produce en lo últimos meses. Ahora son los teleñecos los que se enfrentan en alocadas carreras. El juego presenta buen nivel técnico y gran sencillez de control, pero el punto más destacado es que podemos elegir entre más de veinte personajes, todos ellos con características propias y diferente estilo de conducción.

Al rebufo de los grandes

Género: Velocidad
Compañía: Sony

Sin embargo, el juego no logra alcanzar la calidad de Crash Team Racing. Primero, porque la sensación de velocidad no es tan buena, Segundo, porque resulta más sencillo, adecuado para jugadores jóvenes. Y tercero, porque sólo ofrece opción multijugador para dos jugadores, cuando todos sabemos que el punto fuerte del género son las partidas de cuatro. Aún así, Teleñecos es un título divertido que encantará a los más pequeños y entretendrá a los adultos.




▲ *Parecido a Crash Team Racing, pero no tan bueno.*



Tombi!2



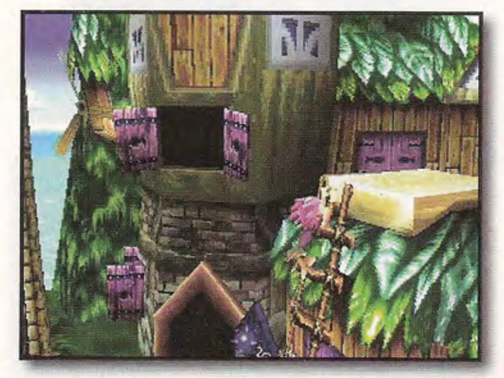


Mejorando lo presente

Los aficionados a las plataformas están de enhorabuena. Tombi! 2 supera a su antecesor y puede convertirse en un duro contrincante para Crash y compañía-



Nuestro cavernícola con el cabello atípico deberá dar buena cuenta de todos los cerdos (y nunca mejor dicho) que encuentre a su paso. Los gráficos, tanto a nivel de escenarios como de enemigos resultan bastante simpaticones.



Aquí tenéis una muestra del colorido del Tombi! 2

Las plataformas es un género que no cuenta en estos momentos con la popularidad de la que gozaba hace unos años, cuando reinaban las gloriosas 16 bits. Las nuevas tecnologías han puesto a nuestro alcance verdaderos juegazos, pero si hay un género en el que no se han volcado de todo, ese género es el de las plataformas. Con esto no queremos decir que no haya buenos juegos de este tipo (Crash Bandicoot 3, por ejemplo). Pero si es cierto que no hay una oferta tan amplia de juegos como la que existe en otros géneros. Y os aseguramos que no son pocos los jugones a los que les gustaría poder elegir entre una gama variada y de calidad.

En este contexto habría que entender la aparición en el mercado de Tombi! 2, un título que, sin ser demasiado complicado (los jugadores experimentados en estas lides no tendrán muchos problemas para terminarlo, ya os avisamos), sí que tiene la calidad mínima que le exigimos a un juego para que pase a formar parte de nuestras colecciones.

¿3D? No exactamente

Si sois buenos "plataformeadores" recordaréis el primer Tombi!, juego que apareció hace un par de años y que utilizaba un entorno 2D. Pues bien, como los años no pasan en balde, encontramos en esta secuela una serie de innovaciones que hacen de este nuevo Tombi! un serio competidor para los Crash y compañía Entre las innovaciones a destacar, en Tombi! 2 encontramos una curiosa mezcla entre 2D y 3D, tanto en movimiento como en perspectiva. Bien es cierto que en esta ocasión se ha utilizado la construcción poligonal para personajes y escenarios, pero también hay que decir que no hay verdadero movimiento 3D en todo el juego sino que éste queda limitado a ciertos momentos. Por ejemplo, si en un punto determinado del juego podemos explorar una nueva zona del escenario, unas flechas aparecerán sobre la cabeza de nuestro protagonista, indicándonos que (ahora sí) habrá movimiento 3D, para luego volver al sistema habitual. En resumen, ni como Super Mario 64 ni un mero y simple 2D.

Usar la cabeza... pero no demasiado

Otra de las novedades que trae debajo del brazo nuestro hombre de las cavernas es que la recogida y posterior uso de objetos va a ser más abundante que su predecesor. Pero tranquilos, que no vais a romperos la cabeza resolviendo puzzles, ya que éstos no son demasiado liosos. Por ejemplo, en la fase de la nieve encontrarás un traje que, usado en los niveles anteriores, te permitirá llegar a zonas a las que antes no podías acceder. Hazte a la idea, pues, de volver una y otra vez a "patearte" cada nivel para exprimirlo al máximo.

En cuanto al apartado gráfico, hay que decir a los que conozcan el antiguo Tombi! que no caben las comparaciones. El abandono del entorno 2D, la longitud del juego, la profundidad y riqueza de los escenarios, el diseño de los personajes... nada que ver con la primera parte.

Si te gustan las plataformas, con Tombi! 2 vas a disfrutar de lo lindo ya que, aunque el apartado sonoro es un poco flojo y los ligeros "toques" de aventura que tiene no son complicados, sí podemos decir que es un juego colorista, original y divertido, pese a que a los más expertos no va a durarles mucho.



Summoner

Género: Rol
Compañía: Volition

El Señor de las bestias

PS2 es el sistema para el que todos quieren trabajar. Por eso, la compañía americana Volition, conocida por haber desarrollado para PC juegos como Descent: Freespace, ha puesto sus miras en la nueva consola de Sony.



▲ *El diseño de los personajes, tanto buenos como malos, ha sido cuidado en todos los detalles.*

Aunque de nuevo en esta sección os hablamos de un juego de rol, lo cierto es que este se diferencia de todos los antes mencionados en que no está producido en Japón, sino que lo desarrolla una compañía norteamericana. Sin embargo, aquí se acaban las novedades, porque Summoner es uno de los juegos de rol más puros de los que se preparan para PS2. Eso sí, los productores están echando el resto para que se trate de una auténtica superproducción. Dirigimos a Joseph, un joven con la capacidad de invocar



▲ *Desde luego no parece que te vayan a pedir la hora. Tipos como estos te asaltarán durante el viaje.*



demonios. Años atrás, su poder causó accidentalmente la destrucción de su ciudad natal, situada en el continente de Medeva. Ahora, esta tierra está siendo atacada por las fuerzas de Orenia, y la leyenda dice que el rey de los agresores sólo podrá ser derrotado por alguien con poderes similares a los de Joseph. Por eso el joven se ve obligado a romper la promesa de no volver a utilizar su poder, y a enfrentarse a las fuerzas invasoras.

La unión hace la fuerza

Con esta poco original premisa, Summoner nos propone en una aventura en la cual no caminaras solo. Podremos controlar un equipo de hasta cinco personajes, además de las bestias que Joseph puede invocar para el combate. Una de nuestros más fieles compañeros será Rosalind, una bella joven capaz de lanzar hechizos de todo tipo, entre los más de cincuenta disponibles. La interacción entre los personajes del grupo será importante, y la historia se centrará en muchas ocasiones en las relaciones entre ellos. También conoceremos a Yago, el maestro de Joseph en el siempre complicado mundo de la invocación de criaturas. Todo el juego presenta gráficos en 3D y, aunque la visión por defecto es la típica de los juegos de rol, puedes cambiar la perspectiva a tu gusto. Los combates son en tiempo real, con nuestros compañeros actuando por su cuenta. Pero podremos pausar el juego para indicar la acción o el ataque que deseemos.







▲ *El juego nos permitirá visitar las típicas localizaciones medievales... La imaginación, para otro momento.*

Continentes enfrentados

Summoner ha elegido la típica ambientación medieval. Medeva es de aspecto europeo, mientas que Orenia tiene aspecto asiático. Podremos recorrer los dos mundos, y los escenarios que hemos visto están francamente bien realizados y son amplísimos. Habrá cuatro grandes ciudades por visitar, y un buen montón de pequeños pueblecillos. Vamos, que tendremos que explorar bastante. En cuanto a los enemigos, los hay de cuatro tipos: luz, oscuridad, fuego y piedra. Todos ofrecen un magnífico aspecto, formados por más de mil polígonos, y con unas texturas perfectas. Las bestias que el prota podrá invocar son del mismo tipo, y ya hemos visto un minotauro y un golem de lo más impresionantes. Sommoner está en etapa de desarrollo aún, pero ya promete convertirse en una opción interesante. El único pero que lo podemos poner es que será duro que destaque entre tanto peso pesado del rol como se prepara para PS2.

The Day of the Walpurgis

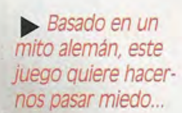
Desafiando a la muerte

Konami no deja de anunciar títulos para la nueva consola de Sony. Su nueva incursión en el género de terror se presenta con un original y sobrecogedor argumento.

Con Silent Hill (del que también se prepara una secuela para PS2), Konami demostró que podía crear los mejores juegos de cualquier género. La inquietante aventura de Harry es, para muchos, el título más terrorífico de PSX, con permiso de los Resident Evil, claro. Por eso, "The Day of the Walpurgis" ha creado gran expectación con su presencia en el Tokio Game Show. Lo cierto es que poco ha contado Konami del juego, pero sabemos que el nombre tiene su origen en una antigua leyenda alemana sobre un diabólico akelarre de terribles consecuencias.

La segunda oportunidad

Eike Kusch muere al comienzo del juego. ¿Cómo puede ser, entonces, el protagonista? Pues porque recibe la oportunidad de viajar en el tiempo para impedir su propia muerte. Nos enfrentaremos a un desarrollo que mezcla aventura y puzzles, y en el que las paradojas temporales tendrán un importante papel. En su sobrenatural viaje, Eike contará con un ambiguo guía, una extraña criatura humanoide de llamada Homunculos. Sobre los aspectos técnicos del juego, de momento sólo podemos deciros que las escenas de vídeo son verdaderamente impactantes, y rezuman ambientación pavorosa. Aunque el estilo manga con que se ha dotado a los personajes resulta un poco chocante para esta aventura de ambientación europea. Si la realización técnica está a la altura de la idea, "The Day of the Walpurgis" puede ser un auténtico bombazo. De Konami no esperamos menos.



Basado en un mito alemán, este juego quiere hacernos pasar miedo...



All Star Pro Wrestling

Lucha a la japonesa

La más prestigiosa compañía productora de videojuegos de rol del mundo se diversifica en PS2. Tras Driving Emotion Type-S, nos traen... ¡Un simulador de wrestling!

Género: Wrestling
Compañía: Square

El Wrestling, popularmente conocido como "Pressing Catch" en España gracias a aquellas memorables emisiones de Tele 5, es un deporte que asociamos al instante con Estados Unidos. Pero ahora resulta que los japoneses ya tiene su propia liga plagada de estrellas. Square se ha conseguido los derechos para convertir a estos aguerridos muchachotes en protagonistas de un videojuego, y está preparando el primer simulador de wrestling para PS2. Toda la parafernalia habitual en este deporte, con espectaculares entradas en el ring y las típicas amenazas de los luchadores, estarán presentes.

Como los de verdad

Pues sí, así parecen los luchadores de All Star Pro Wrestling. Toda la potencia de PS2 se ha puesto al servicio de perfectas recreaciones de estos tipos, con especial cuidado en las capturas de movimiento y en el modelado poligonal de los luchadores. Los detalles alcanzados son asombrosos, como denotan los rostros y, sobre todo, los músculos de los protagonistas. Podremos ver como éstos se hinchan o flexionan bajo la piel según se mueva el personaje. Los japoneses disfrutarán del juego en breve, pero no sabemos si un título tan localista será lanzado en España. Eso sí, si finalmente Sony se decide, que contrate a Héctor del Mar para hacer los comentarios.



No te molestes, no los conoces: son japoneses.



El realismo alcanzado es impresionante.

Syphon Filter 2

2ª Parte

Misión 8

Localización: Colorado, Usa. Lugar del accidente (restos del C-130)

Operativo: Gabe Logan.

Objetivos de la Misión: Encontrar los discos de datos en la cola del avión.

Parámetros de la Misión: Ninguno.

La Agencia ha llegado al lugar del siniestro antes que tú, y Archer tiene a sus hombres buscando los discos de datos. Tienes que conseguir los discos antes de que los encuentren ellos. Afortunadamente, ellos no esperan que estes allí, así que tendrás que ser sigiloso para acabar con ellos sin llamar la atención.
Antes del impacto, la caja que contenía los discos estaba en la cola del avión. Todavía tienen que estar allí. Recupera los discos y reunete con Lian en la zona despejada al sur.

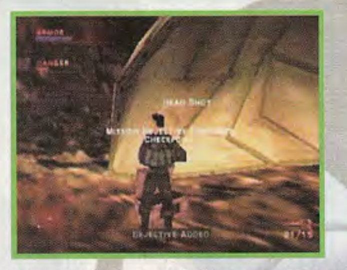




El avión estrellado está dividido en varias zonas, cada una llena de Agentes armados.

1-4. Deslízate por la zona de la duna y apunta a las cabezas de los cuatro soldados de los alrededores.
5. Dispara al soldado que está junto al lanzagranadas en el hoyo desde el lado izquierdo de la zona de la cabina del avión estrellado.
6. Cuando inspecciones al soldado que estaba con el lanzagranadas, otro soldado vendrá desde el otro lado del avión, acribéllale.
7. Encuentra el rifle con silenciador bajo el ala del avión, cerca del borde del precipicio al norte de la zona donde está la cabina del avión.
8. Escóndete detrás del fuselaje y dispara al francotirador que está de pie en la siguiente sección del avión. Después, echa un vistazo alrededor de la misma esquina del fuselaje y acaba con los otros dos guardias.
9. Más lejos, a la izquierda cerca del segundo fuselaje -el primero era donde estaba el francotirador- hay un tipo con un lanzagranadas con el que tienes que acabar.
10. Checkpoint. Detrás de la cola del avión hay una caja con un lanzagranadas M-79 dentro. En la sección de la base de la cola del avión hay una caja rosa en la que pone "Data Discs", pero la caja está vacía. Archer los ha robado. El está detrás de tí ahora, con un punto de mira de su arma apuntando a tu cabeza. Agáchate y rueda por el suelo. El se irá corriendo, síguele, pero no gastes mucha munición, no puedes herirle hasta que alcance el helicóptero cerca de la zona de la cabina del avión.
11. Checkpoint. Carga el M-79 antes de abrir la caja del disco de datos. Tan pronto como abras la caja rosa y el último texto del checkpoint pase, agáchate y lanza granadas a los tres soldados que Archer ha mandado detrás de tí.
12. Desde el lado izquierdo del fuselaje, acaba con los dos tipos armados y con el francotirador que está un poco más lejos. Muévete alrededor del fuselaje para obtener un tiro limpio.
13. Si vas a la izquierda del segundo fuselaje, serás bombardeado por granadas y probablemente te matarán.
14. Si pasas a través del centro del segundo fuselaje también acabarán matándote.
15. Si pasas por el fuselaje a tu izquierda, los francotiradores te apuntarán con sus armas desde las montañas a tu derecha. Esta es una ruta fácil. Corre hacia adelante y cúbrete detrás del muro de






Gabe tendrá que hacer uso de toda su experiencia y habilidad para conseguir sus objetivos y acabar las misiones de una sola pieza.

escombros que verás a continuación, así podrás esquivar a los francotiradores. Gírate y dispárales desde la parte de atrás de tu cobertura o sigue persiguiendo a Archer hacia la zona de la cabina del avión.

16. Corre hacia el segundo terraplén en frente de la cabina, rapidamente equipate con el rifle con silenciador y apunta a la cabeza de Archer, el cual está intentando subir al helicóptero que está despegando. El tiene los discos. Dispara a la cabeza para eliminarle y hacerle caer. No uses las granadas o el helicóptero explotará, destruyendo los discos. También puedes dispararle cuando él este junto al segundo terraplén, ya que tendrás un ángulo mejor.

Misión 9

Localización: Nueva York, Usa. Centro de Exposiciones Pharcom

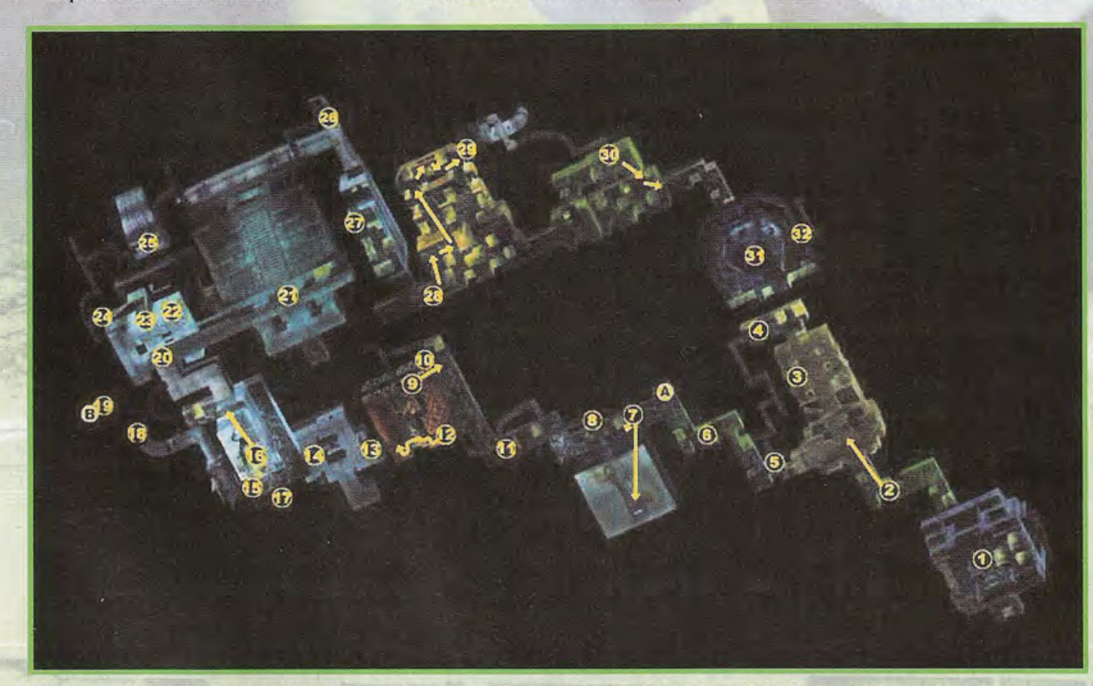
Operativo: Gabe Logan

Objetivos de la Misión: Recuperar los discos de datos que robó Morgan Atraer a los soldados de Morgan a la planta para distraerlos

Parámetros de la Misión: No alertar a ningún GI de tu presencia

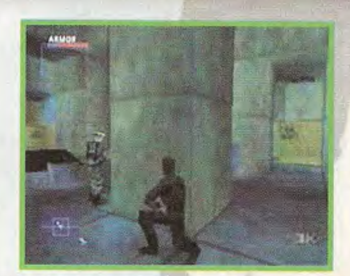
No matar a ningún GI
Lian te indica desde la base aérea que Phagan escondió un disco con sus códigos de encriptación en algún lugar del Centro de Exposiciones Pharcom. Morgan ha organizado una operación para encontrar ese disco. Tendrás que colocar cargas de C4 para distraer a sus guardias y quitarle los códigos. Si fuera necesario, puedes usar el sistema de ventilación del edificio para alcanzar tu meta.
El Centro de Exposiciones Pharcom fue clausurado por la N9A, pendiente de una investigación en relación a la involucración de Phagan en el incidente terrorista. Tropas del ejército americano están embalando los objetos de exposición para venderlos a los almacenes del gobierno. Evita todo contacto con esas tropas en lo posible, y si es necesario, incapacítalos con tu ballesta o con tu taser de mano.

1. Dispara al primer guardia en la cabeza y salta hacia el corredor que está encima de la puerta. Sigue y déjate caer por el otro lado para acabar con el segundo guardia. Tienes que eliminar a todos los Operativos de la Agnecia que encuentres en este corredor.
2. Tan pronto como se quite la visión nocturna, escóndete detras de la esquina y dispara al guardia que está en la escalera en la cabeza. 3 guardias más lo notarán y bajarán a ayudarlo. Quédate en el mismo sitio y elimínalos desde ahí. Muevete siguiendo el muro este y sitúate cerca de la esquina de la derecha y elimina a los dos últimos guardias de este primer nivel.
3. Para acabar con el francotirador que está en la parte alta de las escaleras, trepa por la plataformas del lado izquierdo de la habitación y ve hasta colocarte detrás de la última columna -tras la cual está escondido el francotirador-. Rodea la columna y pégale un tiro en la cabeza.
4. Dispara a la rejilla de ventilación al final del corredor sin salida y métete dentro del conducto.
5. Checkpoint. Dispara a la rejilla de ventilación (no a la que tiene el ventilador detrás, esa no se puede abrir) y baja para conseguir tu primer checkpoint.
6. Entra en el corredor que está oscuro, esto activará tu visión nocturna y acaba con los dos guardias. Coge el chaleco antibalas de la caja si lo necesitas.
7. Rodea las cajas y dispara al guardia que está más cerca de tí y después al otro que está en el hueco sobre la habitación de la luna.
8. Checkpoint. Trepa por las cajas y salta dentro del hueco donde estaba el guardia al que acabas de matar. Dispara a la rejilla de ventilación y entra por el conducto.
9. Sigue por el conducto y dispara a la segunda rejilla de ventilación (la que no tiene ventilador) y usa la ballesta para acabar con el guardia que hay debajo, no le dispares en la cabeza.
10. Sigue el conducto de trabajo más lejos, dispara a la siguiente rejilla de ventilación, sal del conducto y salta hacia abajo y agáchate. Dos PMs llegarán y notificarán que hay un intruso.



Esta misión es bastante larga, así que ve con cuidado y realiza los objetivos poco a poco.





El modo de visión nocturna nos ayudará en algunas zonas, ya que no todos los malos pueden ver en la oscuridad. Aprovecha eso.

Después de que uno se vaya, levántate y ponte a su nivel en la esquina detrás del guardia y usa el taser con él.

11. Sigue por el corredor y usa el Taser con el tipo que está al lado de la esquina y que está de espaldas a nosotros.
12. Déjate caer dentro de la habitación llena de porquería y sigue hacia la pared que está al sur. Trepa por las cajas cercanas a la pared, sube y déjate caer al otro lado y deslízate detrás del PM, después, usa el taser y déjale k.o.
13. Dale un puñetazo a la puerta del mural y escóndete detrás de la pared de la derecha, cerca de donde están unos MPs mirando revistas de tías buenas, al lado de unos armarios. Tan pronto se vaya uno, deslízate detrás del que queda y usa el taser. Aquí puedes coger la revista de macizas del armario - aunque no aparecerá en tu inventario-. Esto sirve para abrir un personaje extra en el modo de dos jugadores.
14. Deslízate ahora detrás del otro MP que está cerca de la esquina y elimínale con el taser.
15. En la siguiente habitación, trepa por las cajas de la izquierda y déjate caer detrás del PM sin que se entere. Usa de nuevo el taser.
16. Trepa de nuevo por las cajas y dispara al PM que está patrullando en el nivel superior. Dispara cuando tengas un tiro limpio con la ballesta. Trepa hacia la plataforma que está encima del montón de cajas de embalaje. Salta desde aquí hacia el corredor, sobre la cosa afilada que está ahí.
17. Dispara a la rejilla de ventilación y entra por el conducto.
18. Checkpoint. Cuando salgas de la ventilación, Lian te informará que han planeado volar el Centro de Exposiciones. Métete por el siguiente corredor y rápidamente ataca al Agente que tiene el lanzagranadas.
19. Dispara al hombre que está detrás de la verja y coge las granadas de la caja. Entra en el conducto de ventilación que está cerca de la verja y sal poco después de entrar. Sigue hacia la izquierda.
20. Asómate por la barandilla y dispara al GI que está debajo con la ballesta. Sigue hacia el camino que está hacia el este. Aprovecha esta oportunidad para acabar con el PM que está en la habitación de abajo.
21. Dispara al Agente que está escondido detrás de la primera columna en la cabeza. Mira a través de la gran zona Azteca y acaba con los dos Agentes del otro lado y que están detrás de las columnas cercanas.
22. Checkpoint. Elimina a todos los Agentes que puedas (no a los de arriba) y entra en la habitación en el nivel inferior donde disparaste al GI con la ballesta. Usa el Taser con el GI que queda aún en la habitación.
23. Checkpoint. Coloca la distracción en la repisa que está en frente de la puerta en esta habitación. El próximo eje está en la parte superior de las cajas de embalaje aquí.
24. Salta encima de la caja que está en la esquina y dispara a la rejilla de ventilación. Entra por el conducto.
25. Checkpoint. Al final del conducto, lanza una granada a los dos Agentes que están abajo. Después, sal del conducto. Salta y entra en el siguiente conducto de ventilación en la esquina opuesta.
26. No te detengas por las granadas que están arrojando dentro del conducto, sigue moviéndote. Sal y aparecerás en un corredor libre de enemigos.
27. Checkpoint. Déjate caer en el jueco que verás en el suelo y deja k.o. al GI que encontrarás con tu Taser (también puedes dispararle con tu ballesta, pero no a la cabeza). Vuelve a dejarte caer hasta llegar a la planta baja y deslízate detrás del GI que está en la puerta del pasillo y usa el taser de nuevo.
28. Sigue al guardia en la habitación que está subiendo por la rampa - deslízate detrás sin hacer ruido y con calma-. Síguele hasta la segunda rampa después de que el segundo GI haya caminado por allí dos veces. Deja que el primer GI abandone la habitación. Ten cuidado de no entrar por la mitad oeste de la habitación, hay un GI observando en la parte de atrás de la primera habitación en la que entraste.
29. En la habitación, usa el silenciador para disparar a la rejilla de ventilación y entra de nuevo por el conducto. Las luces se apagarán y pasarás a modo de visión nocturna.
30. Dispara a la rejilla y deslízate dentro del corredor hacia el este. Usa el taser con el GI que bloquea tu paso.
31. Los hombres de la Agencia que encontrarás aquí también tienen gafas de visión nocturna, así que escóndete y apunta a las cabezas. Salta encima de la pequeña piedra y colócate junto a la columna de stonehenge. Salta de piedra en piedra hasta llegar al final donde verás un conducto de ventilación en la pared, dispara a la rejilla y salta dentro. Cuando investigues dentro del conducto, siguiendo hacia adelante encontrarás el final del nivel.

Misión 10

Localización: Nueva York. Centro de Exposiciones Pharcom. Exhibición de la Antigua China (Morgan)

Operativo: Gabe Logan

Objetivos de la Misión: Detener a Morgan antes de que destruya el museo.

Parámetros de la Misión: Proteger a Theresa.

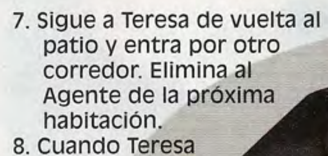
Morgan ha recuperado el disco de encriptación, y ahora está colocando explosivos en la zona de la Exhibición de la Antigua

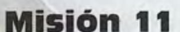


Esta misión es más sencilla, te será bastante fácil superarla.

China. Cuando estos explosivos detonen, la explosión derrumbará el edificio entero, cubriendo de esta forma las actividades de la Agencia.
Tienes que encontrar una manera de desarmar los explosivos y quitarle los discos a Morgan. Además, Morgan lleva consigo un dispositivo que hace que si él muere, una serie de bombas primarias explotarán instantaneamente. No le mates hasta que todas las bombas estén desactivadas.

1. Salta del tejado hacia abajo y ve hacia el lado norte de la cristalera cerrada. Coge el chaleco antibalas de la caja que hay detrás del montón de cajas de embalaje.
2. Sube por las escaleras que están al otro lado del patio y dispara al Agente que se aproxima en la cabeza. Protege a Teresa de los agentes.
3. Checkpoint. Entra por el corredor del que salió corriendo el agente que acabas de matar y siguelo hasta encontrar la próxima bomba. Aquí encontrarás otro detonador que Teresa tendrá que desarmar. Protégela del hombre que está detrás de la verja cerrada primero y después de los tres Agentes que vendrán por el corredor que está detrás nuestro.
4. Sigue a Teresa de vuelta al patio y entra en otro corredor. Mata al Agente que está en la esquina antes de que él mate a Teresa.. Usa las cajas y los muros para cubrirte.
5. Checkpoint. Esta parte es brutal, ya que hay 4 Agentes, los cuales nos atacarán desde distintos pasillos. Si estas en el mismo pasillo por el que has entrado cerca de las cajas puedes acabar con dos de los guardias que se aproximan por un corredor, al fondo del pasillo. Gírate y acaba con los otros dos que vienen por el otro lado antes de que puedan disparar a Teresa.
6. Morgan cerrará la verja en la próxima habitación así que no podrás seguirle por ese lado. Un Agente abrirá la verja detrás tuyo, mátale y entra por el corredor del que ha venido.
7. Sigue a Teresa de vuelta al patio y entra por otro corredor. Elimina al Agente de la próxima habitación.
8. Cuando Teresa desarme la siguiente bomba, un Agente nos atacará desde el corredor que está al sur, acaba con él. Vuelve por el camino por el que viniste y entra en el patio para pelear contra Morgan. Huye de Morgan hasta que Teresa te de la señal de atacar.
9. Checkpoint. Cuanto te acerques al patio obtendrás un checkpoint. Morgan tiene un lanzagranadas y tienes 1 minuto y 14 segundos para correr alrededor del patio esquivando sus ataques hasta que puedas atacarle. Cuando Teresa haya desconectado la última bomba, te avisará, entonces es cuando tienes que atacar a Morgan. Checkpoint. Dispara a la cabeza y manten la distancia. Mátale y coge los discos, con eso terminarás la misión.





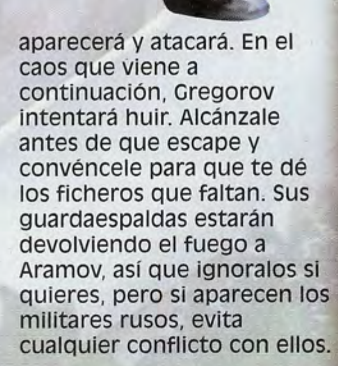
Misión 11

Localización: Moscú, República Rusa. Club 32 (Club 32 Moscú).

Operativo: Lian Xing

Objetivos de Misión: Perseguir a Gregorov

Parámetros de la Misión: No mates a los soldados rusos. No mates a Gregorov.



Usando los códigos de encriptación de Phagan, has descubierto que no recuperaste todos los ficheros de datos necesarios en Kazakhstan. Parece ser que las fuerzas SVR de Gregorov se llevarón el resto después de que te fueras. Ahora tendrás que ir al Club 32, un club de baile y en el bajo Moscú, para encontrarte con Gregorov. Después de que hayas entrado en contacto con él, Mara Aramov aparecerá y atacará. En el caos que viene a continuación, Gregorov intentará huir. Alcánzale antes de que escape y convéncele para que te dé los ficheros que faltan. Sus guardaespaldas estarán devolviendo el fuego a Aramov, así que ignoralos si quieres, pero si aparecen los militares rusos, evita cualquier conflicto con ellos.

1. Inmediatamente activa el modo automático de apuntar (botón L1) y deja que el tipo que está corriendo alrededor del andamio corra hacia tu punto de mira. No tienes que ajustarlo para un disparo en la cabeza. Gírate hacia el muro y sigue hacia el nivel superior alrededor

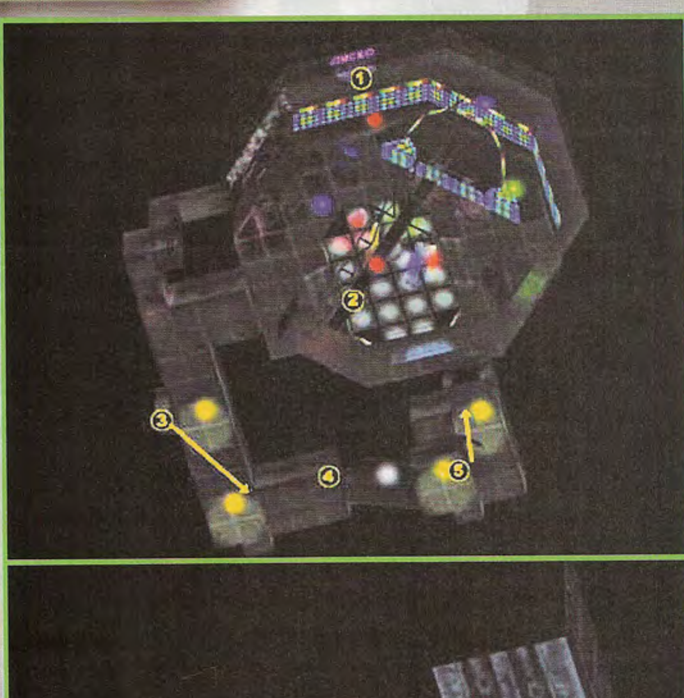


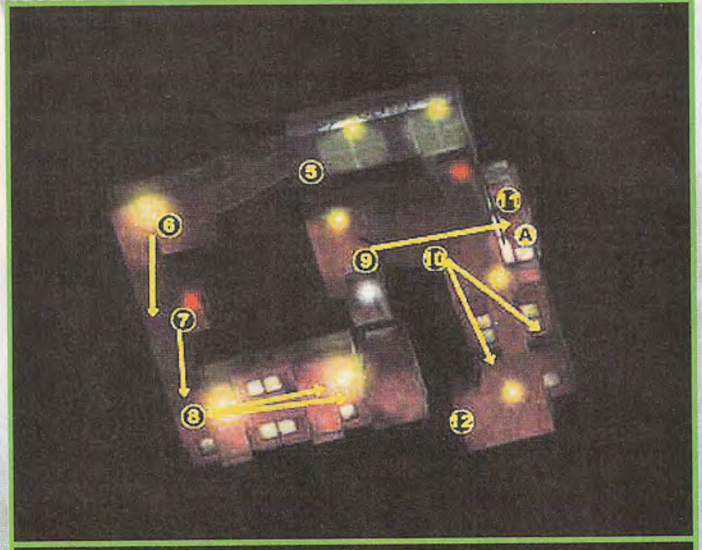


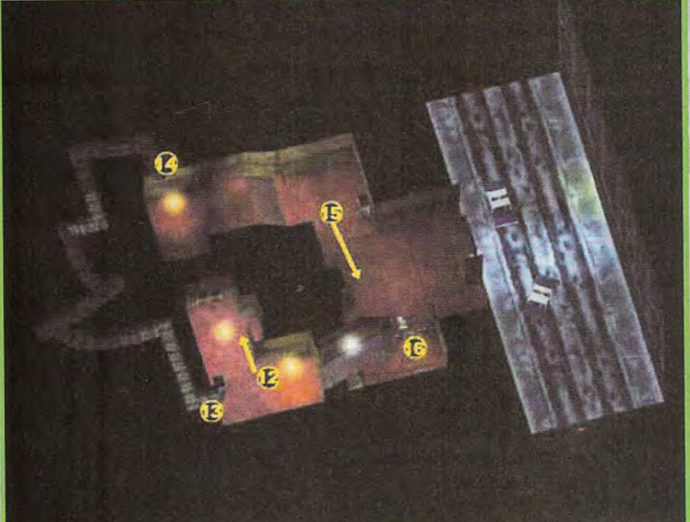


Aprovecha bien todas las armas y municiones que tengas, y presta especial atención a todos los objetos, como los chalecos antibalas que puedas ir recogiendo por las distintas zonas. Usa también con cabeza las distintas armas que tienes, te facilitarás la vida.











Esta misión más que difícil es larga, así que armate de paciencia y munición y prepárate a dar caña a todos los malos que aparezcan.

de la habitación disparando a todos los Agentes que veas abajo.

2. Corre atravesando el andamio y dispara al Agente que está debajo, el cual acaba de entrar en la habitación. Déjate caer al final del andamio sobre la repisa y de nuevo descuélgate hasta llegar al suelo. Acaba con los tipos que queden aquí y coge su munición.
3. Checkpoint. Corre dentro del pasillo y rueda dentro del hueco que hay al lado de la esquina en la pared oeste. Asómate y dispara al hombre que está en el pasillo, más abajo, el cual se asomará de vez en cuando para dispararte.
4. Escóndete detrás de la puerta de entrada y asómate para disparar a los dos tipos que están escaleras abajo.
5. Sigue por la escalera hacia abajo, y haz lo mismo que antes. Escóndete detrás del muro y dispara al tipo que está junto a la puerta principal. La recortada funcionará igual de bien con estos tipos que no llevan armas. Sigue a Gregorov hacia abajo unos cuantos peldaños por las escaleras y detente en el nivel donde está la alfombra roja en el suelo.
6. Asómate cerca de la esquina del corredor y dispara al Agente armado, según entre rodando en el corredor. Si no le has dado a la primera y no vuelve a salir, camina despacio hacia él y dispárale en el brazo que asoma por la esquina.
7. De nuevo, asómate en la esquina y acaba con el próximo Agente cuando asome su cabeza en la zona del restaurante.
8. Corre dentro del restaurante y apunta a las cabezas de los dos Agentes antes de que uno de ellos tenga oportunidad de lanzarte una granada. Si intentas esconderte de este, probablemente la granada te matará. Corre escaleras abajo y escóndete detrás de la pared derecha antes de las próximas escaleras que van hacia abajo.
9. Checkpoint. Asómate en la esquina y dispara al tipo que está detrás del bar.
10. Baja por la escalera, asómate en la esquina y dispara a los dos Agentes que están detrás de la mesa de cristal.
11. Pasa detrás del bar y coge la recortada de la caja y agáchate para evitar ser acribillado por el tipo que ha entrado corriendo en la sala desde las escaleras de arriba. Tienes que acabar con él de un solo disparo.
12. Baja por las escaleras y asómate en la esquina para disparar al tipo que saldrá de un hueco en un lado.
13. Ahora entra en el hueco de ventilación cercano a la máquina de vending.
14. Detente y escucha la conversación entre los dos hombres al final del conducto de ventilación. Elige la recortada y dispara a uno de los tipos en la cabeza, después y rápidamente, salta fuera del conducto y dispara al otro. Si intentas matar a los dos desde el túnel, uno lanzará una granada al conducto y acabará contigo.
15. Dispara a los dos tipos que estan con la policía fuera.
16. Corre detrás de la mesa de recepción, dispara al Agente y activa el interruptor de la puerta.
17. Checkpoint. Atraviesa la puerta y baja las






La mayoría de las veces para eliminar a los enemigos lo mejor será apuntar a la cabeza, ya que casi todos los malos llevan chaleco antibalas y están armados hasta los dientes. Un disparo directo a la cabeza apuntando con el botón L1 es lo mejor en estos casos.

escaleras, elige un arma automática, como la Biz-2 y asómate en la esquina y barre horizontalmente la pantalla, apuntando a sus cabezas con el botón L1. Podrás acabar con los tres rápidamente.

18. Si no has conseguido matar a todos y se te ha escapado alguno, estará en el hall que hay pasando la sala de calderas. Escóndete detrás de la esquina y dispara a los dos o tres Agentes que te aparecerán aquí.
19. En el siguiente corredor, un hombre se irá corriendo hacia la próxima habitación, dispárale primero y después dirígete hacia las escaleras.
20. Corre dentro de la siguiente habitación, dispara al tipo del lanzagranadas y sigue hasta llegar a la esquina, donde tienes granadas dentro de la caja.
21. Quédate pegado a la pared y asómate para disparar a los dos guardias.
22. Checkpoint. Golpea la puerta azul y vete.
23. Corre dentro de la sala de baile y corre detrás del altavoz para cubrirte. Dispara al tipo que estaba aquí y después al otro que está detrás del otro altavoz en el otro lado de la habitación.
24. Colócate bajo el corredor superior y lanza una granada para acabar con el tipo que te está lanzando granadas a tí. Usa el botón L1 para usar el punto de mira del lanzagranadas y liquídalo. Muevete de ahí después de que lances la granada, para que cuando caiga el cuerpo ardiendo del tipo no te prenda fuego a tí.
25. Súbete a los altavoces y después de ahí sube al nivel superior. Escóndete detrás de la esquina en la siguiente habitación y dispara al tipo que sale del pasillo.
26. Baja las escaleras, oirás ruido de armas de fuego, pero no va contigo. Encontrarás también unos cuantos Agentes muertos.
27. En el siguiente corredor hay policías, que te dispararán nada más entrar. Corre por entre los cuerpos de los Agentes muertos y coge la armadura, mientras los soldados rusos te dispararán. Corre dentro del baño que está en el corredor y recuerda... ¡no mates a los soldados rusos!
28. Dispara con la escopeta al tipo que se esconde en la última puerta de los baños. Presiona el triángulo para hablar con Gabe. Te dirá que es una trampa y que salgas de ahí. Dispara a la ventana que está encima de los armarios y trepa por estos para salir. Misión completa.

Misión 12

Localización: Moscú, República Rusa. Distrito Industrial (Calles de Moscú).

Operativo: Lian Xing.

Objetivos de la Misión:
Perseguir a Gregorov
Encontrar el arma de gas lacrimógeno

Parámetros de la Misión:
No matar a ningún soldado ruso.
No matar a Gregorov.

Gregorov ha escapado a través de las calles de Moscú, huyendo de los soldados rusos, sus propios guardaespaldas y de tí. Tienes que cogerle antes de que escape. Tienes que conseguir acercarte a él mucho para poder usar tu Taser e incapacitarle. No es recomendable que muera. Nota: Gabe y Teresa estan bastante liados esquivando balas y no pueden ayudarte, así que no tendrás cobertura ni ayuda en esta operación.

1. Si necesitas armadura, hay un chaleco antibalas en el coche de policía a la derecha de donde empiezas. Gregorov huirá hacia el este, no te preocupes por cogerle todavía.
2. En el callejón del lado este, hay un tipo con un lanzagranadas sobre el techo de una casa, dos soldados te persiguen y por si fuera poco, hay dos soldados disparando al tipo del techo. Dispara al tipo del techo desde una distancia segura y luego acaba con los dos soldados que te perseguían.
3. En el túnel, escóndete detrás de la pared y acaba con los dos soldados que aparecerán en la mitad de la carretera. Cuando veas a Gregorov al final del callejón, no le dispares, pero sí puedes disparar al tipo que aparecerá después de él.
4. Dirígete hacia los coches de policía que están aparcados enfrente del Club 32, la policía está muy ocupada encargándose de los Agentes que están dentro para darse cuenta de como coges el arma de gas lacrimógeno del primer coche (por la puerta del acompañante). Checkpoint. La policía se fijará en tí cuando hayas cogido el arma, así que ponte a correr hacia el hueco más próximo que veas y continua corriendo después hacia el norte siguiendo la carretera.
5. Párate antes de llegar al siguiente coche. Dos hombres vendrán corriendo hacia tí y aparecerá un coche de policía desde el callejón y se dirigirá a por los dos tipos. Tu no eres parte de eso, así que pasa del tema. Dirígete hacia el edificio que está detrás de la parada de autobús y examina la calle que está más arriba del coche rojo.
6. Dispara a los dos francotiradores del tejado y observa como caen encima del coche. Ve













No dudes un momento en barrer la pantalla con tus armas si ves que estás rodeado, aunque lo mejor que puedes hacer para conservar la vida más tiempo es dedicarte a correr y a rodar, esquivando balas y procurando a veces que los malos no te vean.

a esa zona y coge la munición.

7. Corre por la intersección y los militares te perseguirán, escóndete detrás del coche rojo que viste antes para esquivarles. Ahora entra de nuevo en la intersección y equípate con el rifle de gas lacrimógeno. Usalo en los militares que se habían movido hacia abajo en la calle, hasta que todos estén fuera de combate, incluido el tipo del tejado.
8. Cuando alcances el final de la siguiente calle, Gregorov apuntará a tu cabeza con su pistola. Corre dentro de la pequeña puerta de la izquierda y escóndete hasta que él se vaya. Después examina la zona en la que estaba él.
9. Cuando hayas recorrido el callejón persiguiendo a Gregorov, el cual esta en la salida de incendios, aparecerá un coche desde el lado opuesto que intentará atropellarnos. Gira hasta que entres por la puerta más cercana a la derecha y el coche pasará de largo y entrará en un camino sin salida. Checkpoint.
10. ¿Recuerdas lo que te dijimos de alejarte del fuego? Pues olvídalo. Ve hacia la parte delantera del coche y métete entre las llamas que salen a ambos lados del coche estrellado. Después métete por el muro que está enfrente.
11. Sigue a Gregorov siguiendo hacia la esquina, salta un muro, tienes también que realizar dos saltos entre edificios (el segundo, tienes que subir y luego gatear antes de saltar) y llegarás después a un pequeño tejado, dispara al tipo que está en el tejado y déjate caer hasta llegar a la calle.
12. Checkpoint. Mientras corres hacia el sur siguiendo la calle, verás dos coches que se dirigen hacia tí, verás también una barra que está entre dos edificios, salta y cuélgate de ella para evitar a los dos coches. Si necesitas un chaleco antibalas o una PK-102, gírate y quedate cerca de la barra que te acaba de salvar. Usa la visión nocturna del rifle de francotirador para acabar con los dos tipos que lanzan granadas cerca de los dos coches blancos. En el primer coche tienes la PK-102.
13. ¡Aléjate de los coches! Hay tres tipos más con lanzagranadas en lo alto de los edificios que dirigen sus granadas hacia los coches con la esperanza de que exploten y te pillen en medio de la explosión, así que no te acerques a ellos. Disparales con la Biz-2 y corre hacia el final de la calle hasta que vuelvas a ver a Gregorov.
14. Cuando le veas y notes que te apunta a la cabeza, escóndete detrás de los coches rojos. Cuando te acerques a él es cuando correrá más lejos.
15. Haz lo mismo, acércate a él y Gregorov correrá. Rueda y corre detrás de los coches para evitar sus intentos de matarte. Sigue moviéndote rodando y arrastrándote bajo los coches
16. Checkpoint. Cruza la calle con cuidado. Hay velocistas que no saben que los peatones tienen prioridad al cruzar.

Misión 13

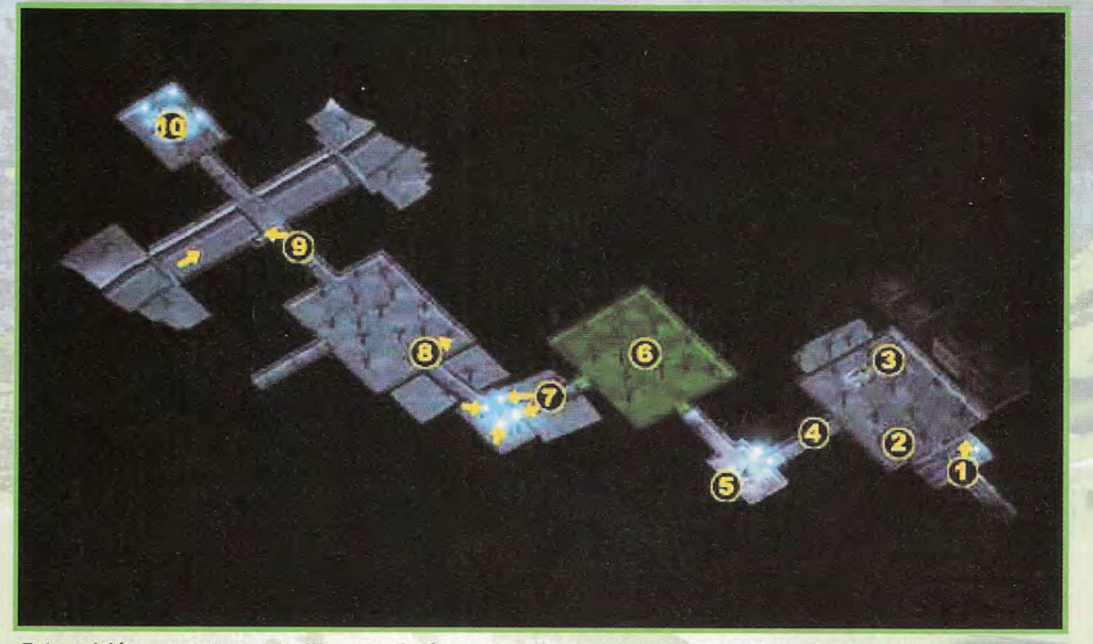
Localización: Moscú, República Rusa. Parque Volkov.
Operativo: Lian Xing.

Objetivos de la Misión: Perseguir a Gregorov

Parámetros de la Misión: No matar a Gregorov. No perder a Gregorov.

Gregorov ha dejado las calles y se ha metido en el parque Volkov. Tiene la esperanza de conseguir perderte de vista entre la niebla y la oscuridad, pero tienes que seguir detrás de él. Si escapa, cualquier opción de conseguir una cura para el virus Syphon Filter se perderá.

1. Quédate junto a los coches y corre hacia una de las esquinas del muro oeste. Asómate para poder disparar a la cabeza a los dos guardias que están dentro del parque.
2. Gregorov está esperando a que entres en el parque, corre dentro de este y quédate contra uno de los muros interiores mientras te agachas y ruedas.
3. Corre hacia el monumento central mientras te arrastras entre los árboles. Cuando te acerques a él, Gregorov huirá corriendo. Checkpoint.
4. Es una buena ocasión para usar el Lanzagranadas (PK-102). Hay cuatro guardias que te perseguirán en cuanto entres en la



Esta misión es corta y sencilla, nos dará un respiro, aunque si has llegado aquí es que eres un as.






De nuevo la visión nocturna será de gran ayuda, ya que aunque aquí sí que algunos de los malos tienen visión nocturna, solo son unos pocos. Aprovechate de esto y dedicate a eliminar todas las luces que veas para que ellos se queden a oscuras y no te vean.

próxima zona hacia el sur. Si no tienes granadas, vuelve y escóndete detrás del muro y acaba con ellos de uno en uno.

5. En la zona de la estatua de gran cabeza, hay un tipo lanzando granadas y otro con un arma. Permanece cerca del muro y mientras entras en esta zona. Intenta dispararles en la cabeza, van muy bien protegidos en el resto del cuerpo.
6. Sigue hacia la zona oscura del parque y dispara a los tipos sospechosos que verás en las cabezas para conseguir su munición y sus objetos.
7. Checkpoint. Entra en el siguiente callejón para conseguir un checkpoint. Si disparas a las cuatro luces en la siguiente zona del parque, pasarás a modo de visión nocturna. Sigue a Gregorov hasta la siguiente zona.
8. Parque de los Francotiradores, así es como lo llamo. Todos esos árboles y arbustos hacen que sea fácil esconderse, tanto para tí como para los francotiradores. Prácticamente hay uno en cada esquina. Nada más entrar, te estarán apuntando a la cabeza. Hay un tipo detrás de un árbol a tu derecha. Hazte tu camino y dirígete hacia la parte de atrás del parque (el oeste) siguiendo la pared derecha, eliminando a los francotiradores que veas en tu camino.
9. Cuando entres en el puente y el canal seco, no te pares, baja corriendo las escaleras hacia la izquierda y sigue todo lo que puedas el camino del sur. Elige el rifle con mira telescópica y muévete colocándote cerca del puente, eliminando a todos los que vayan entrando en tu visión. Hay uno bajo el puente -él te perseguirá-, y hay otro tipo con un lanzagranadas en la parte de arriba y está fuertemente protegido, corre alrededor de él y pégale un tiro en la cabeza. También hay un montón de chalecos antibalas por la zona.
10. Corre hacia la nueva zona del parque y la misión terminará.

Misión 14

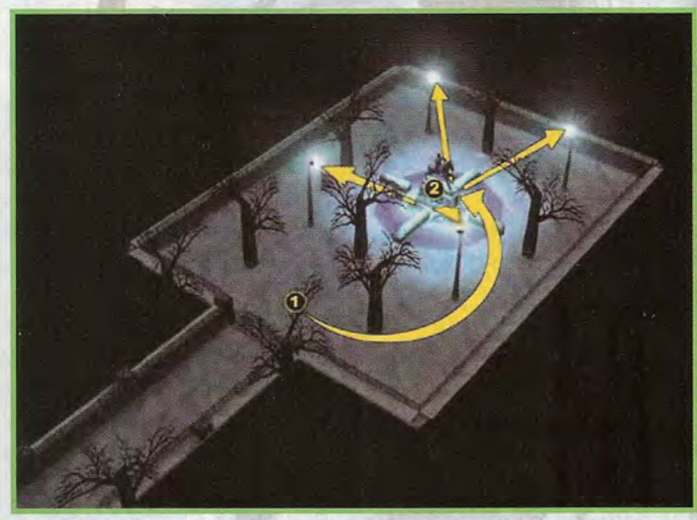
Localización: Moscú, República Rusa. Parque Volkov (Gregorov)

Operativo: Lian Xing.

Objetivos de la Misión: Capturar a Gregorov vivo.

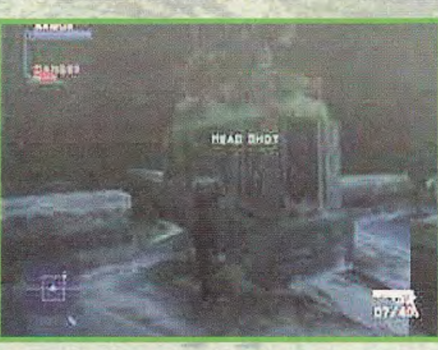
Parámetros de la Misión: No matar a Gregorov.

Gregorov ha dejado de correr y se prepara a pelear. Tienes que incapacitarle con el Taser, pero está armado y dispuesto a matar, así que ten cuidado. Necesitas crear una distracción para ganarle la mano.



Para dejar k.o. a Morgan tendrás que correr alrededor de la estatua del parque eliminando también las luces del parque.

1. Empiezas en el parque con Gregorov que tiene habilidades de francotirador mientras que tú solo tienes el Taser para pelear contra él, ya que no podemos matarlo, nada deportivo. Si te acercas demasiado, no importa donde escondas la cabeza, te la volará de un solo disparo. Lo que tienes que hacer es disparar a las cuatro luces que rodean la estatua en el medio del parque Volkov. Para ello tendrás que correr alrededor de la estatua disparando a las luces y esquivando los ataques de Gregorov. Ponte en un lado de la estatua mientras Gregorov esté en el lado contrario, dispara a las luces mientras él intenta apuntar a nuestra cabeza, después muévete hacia otro lado y repite la operación, hasta que te cargues las luces. Para ayudarte, observa su posición en el mapa pequeño en la parte inferior izquierda de la pantalla.
2. Una vez que estés en modo de visión nocturna todo lo que tienes que hacer es deslizarte detrás de él cuando se esté agachando y dejarle k.o. con el Taser. Misión cumplida.





Si intentas hacerte el héroe y cargar contra los malos en plan Quake, olvidate de sobrevivir. Mejor esconderse y vivir que lo otro.



Escríbenos
Tirón de orejas

Queridos Playmaniacos: Me llamo Juan Antonio, aunque mis amigos me llaman Toñete, me han gustado mucho vuestras revistas, aunque vosotros hacéis un buen trabajo, creo que los de Sony y los que hacen los juegos para PS2, se están olvidando casi por completo de todos aquellos que hemos confiado en la Play 1, creando juegos buenísimos (el nuevo Tekken, la continuación de Silent Hill y de Metal Gear Solid, el nuevo Resident...), pero que solo podrán disfrutar los que tengan la PS2, consola que no llegará a España hasta dentro de unos meses y que no todos podremos disfrutar debido a su elevado precio de salida.

Juan Antonio Merinero
Guadarrama – MADRID

Amigo Juan Antonio, tienes toda la razón en tus quejas respecto a que parece ser que está prestando más atención y se está dejando "lo bueno" para la PSX2, en detrimento de la Play normal, aunque no es del todo cierto. En el Tokyo Game Show que se ha realizado este mes, se han anunciado más de 100 juegos para PlayStation, aunque es lógico que un producto nuevo como la PSX2 tenga más atención y se intente apoyar con juegos de calidad y renombre. Así que tranquilo, tendremos Play normal para rato, y en cuanto al elevado precio de salida de la PSX2 en nuestro país, saldrá por unas 59.900 ptas, es decir, el mismo precio que tenía la PlayStation normal cuando salió al mercado. Además, la PSX2 tiene DVD, lo cual hace que su precio sea bastante razonable. No nos queda otra solución que ir ahorrando.

Mail Top

¡Hola amigos: Me llamo Sandra y tengo 14 años, he visto vuestras revistas nº 1 y 2. No puede hacer el cuestionario porque mi hermano no me dejaba romper la revista, porque os aseguro que voy a coleccionarlas todas. Me gustó mucho del nº 1 todo lo que pusisteis sobre "Resident Evil 3: Némesis", mi hermano se la compró en cuanto salió y ya se lo ha pasado, igual que el RE2. A mí también me gusta jugar pero a juegos más tranquilos como "Spyro 2" o "Final Fantasy VIII". Os envío este dibujo porque me gusta mucho y lo he hecho yo, ¿os gusta? Bueno me despido y suerte para los próximos números.

Sandra Sánchez Manjavocas
Campo de Criptana
CIUDAD REAL



Hola Sandra, gracias por tus comentarios, nos alegra mucho que PlayTop sea de tu agrado y de tu hermano también. ¡No hace falta romper la revista para mandar la encuesta! Bastaba con que hicieras una fotocopia de la página o copiaras tus respuestas en una hoja de papel, así no habrías estropeado "tu colección". Me alegra comprobar que, aunque a gran cantidad de gente le gustan los "Survival Horror" como el RE3, no están reñidos con juegos de otro tipo o "más tranquilos", como dices tú. En la variedad está el gusto ¿no? Gracias por tu estupendo dibujo, el cual verás que hemos publicado junto con tu carta. Un saludo y sigue escribiendonos.

Amigos de Playtop: Quiero que sepáis que sois la primera revista en la que la relación calidad-precio es inimitable, [...] porque vuestra publicación es la primera que conozco que contiene imágenes e información del Final Fantasy IX, X y XI, así como datos de interés del rodaje de la película de Tomb Raider y de los juegos de PlayStation 2. [...] Me llamo José Antonio y soy de Sevilla, tengo una duda algo importante, la traducción de los juegos para Play, hay algunos juegazos que ni siquiera tienen los subtítulos en español, como el Resident Evil, y otros a los que les faltan las voces en nuestro idioma como el Resident Evil 2, el Resident Evil 3 y el Silent Hill. Dentro de los géneros, el rol me fascina y me decepciona bastante saber que Grandia no estará traducido ¿me podéis aclarar la razón de la negativa de las compañías a doblar los juegos, hay algún problema en especial como la piratería o algo así?

José A. Ramírez Moreno
Carmona – SEVILLA

Hola José Antonio, gracias también a tí por tus comentarios. A nosotros también nos resulta molesto el que haya juegos que no son traducidos, a lo mejor sería imposible o muy caro el hecho de tener que traducir todos los juegos, sin embargo, opinamos que juegos destacados por las propias compañías (como los que citabas en tu carta) deberían traducirse para intentar llegar a un mayor nº de aficionados que no entienden otro idioma. ¿El porqué de no traducir un juego? Supongo que principalmente es porque sale caro y no les debe salir rentable a las compañías el traducir todos los juegos, realmente sale más barato subtitular un juego, ya que para doblarlo tienes que contratar a una serie de actores cuyos sueldos pueden dispararse o no salir rentables. ¿Pero que pasa cuando ni siquiera ponen subtítulos? Puede ser porque el juego no acabe de convencer y no les interese invertir más dinero en él o porque no tienen tiempo para hacerlo. El caso es, que como siempre, somos los consumidores los que acabamos sufriendo las consecuencias.



Dibujo original de Baldomero Guerrero (Madrid)

Club PLAYTOP



Playtop se hace para tí, amigo lector y compañero de juegos, por lo que tu opinión es la que verdaderamente cuenta. Por ese motivo queremos que colabores con nosotros a través del Club Playtop.

Para participar en la selección de miembros del Club, basta con que rellenes la encuesta que adjuntamos a continuación (puedes fotocopiar la página o escribir los resultados en una hoja de papel) y nos la mandes a la siguiente dirección:

CLUB PLAYTOP
C/ Orense 32, 10 3ª
28020 Madrid

o a la siguiente dirección de correo electrónico:

demos@lander.es

Si resultas seleccionado, recibirás cada mes en tu casa un ejemplar gratuito de Playtop acompañado de otra encuesta más específica sobre el contenido y la presentación de la revista.

Contamos contigo para que entre todos podamos hacer una revista mejor, así que venga, a rellenar la encuesta.

¡Manos a la obra!

---

1. ¿Con qué frecuencia sueles comprar las siguientes revistas de videojuegos?

	Todos los meses	Cada 2-3 meses	Cada 4-5 meses	Con menos frecuencia	Ninguna
Hobby Consolas	☐	☐	☐	☐	☐
Juegos y Cía.	☐	☐	☐	☐	☐
Planet Station	☐	☐	☐	☐	☐
Play Mania	☐	☐	☐	☐	☐
PlayStation Magazine	☐	☐	☐	☐	☐
PlayTop	☐	☐	☐	☐	☐
Screenfun	☐	☐	☐	☐	☐
Super Juegos	☐	☐	☐	☐	☐
Top Juegos	☐	☐	☐	☐	☐
Otras:	☐	☐	☐	☐	☐
¿Cuál/es?					

No compro revistas de videojuegos ☐

2. Puntúa del 1 al 10 las secciones de la revista:

- Solo para tus ojos ☐
- Tests Psx ☐
- La Puerta Trasera ☐
- El Curioso ☐
- El Tramposo Platinum ☐
- Japan Previews ☐
- Tests Ps2 ☐
- Correo del lector ☐
- El Tramposo ☐

3. ¿Añadirías alguna sección? Cuál y por qué

....

4. ¿Quitarías alguna sección? Cuál y por qué

....

5. Para que una revista me atraiga..

☐ Tiene que tener una portada llamativa y buenas imágenes en su interior.

☐ Tiene que tener tías buenas en la portada y buenas imágenes en su interior.

☐ Tiene que tener imágenes de los últimos juegos en portada y noticias interesantes.

Otra: ....

6. ¿Cúantas horas dedicas a la semana para jugar con tu consola?

- 2 a 4 horas ☐
- 6 a 8 horas ☐
- 4 a 6 horas ☐
- Más de 8 horas ☐

DATOS PERSONALES (Toda la información es confidencial)

Nombre y apellidos ....

Edad ....

Dirección ....

Población ....

Provincia ....

Código Postal ....

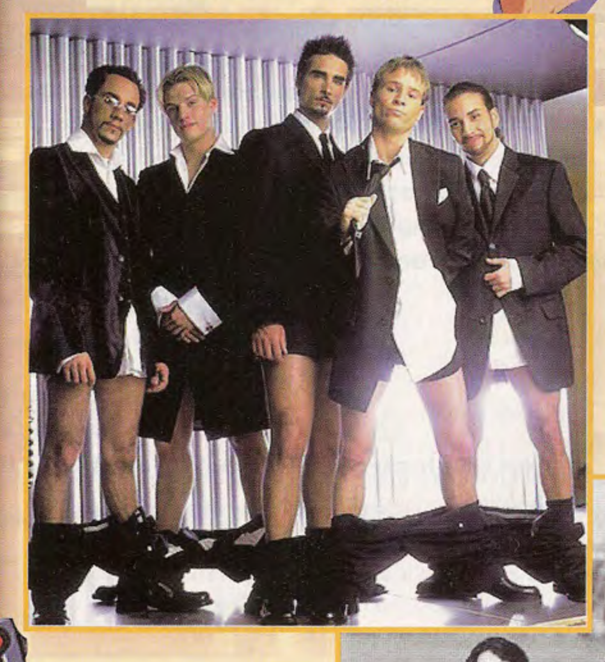
El curioso

Un triunfo "cantado"

Del videojuego os hablamos en el número anterior. Se trata de "Stepping Selection", el juego que Jaleco está produciendo para PS2, y en el que se nos propone bailar al ritmo de un vídeo musical de estos chicos: Larger Than Life. El conocido grupo comparte cartel con megaestrellas de la talla de Britney Spears. Pero, por si aún no habéis tenido suficiente, el dios, maestro, gurú (todo lo que digamos de él es poco) de los comics Stan "the Man" Lee se está ocupando personalmente de escribir un comics protagonizado por estos cinco "músicos". En él, podréis contemplar a Howie, A. J. y compañía convertidos en superhéroes. Os ofrecemos en primicia algunas de las imágenes de estos nuevos "héroes". Si tenemos en cuenta que Stan Lee es responsable directo de superhéroes tan famosos como Spiderman, nos haremos una idea de la calidad que emana de este nuevo proyecto. Eso sí, no sabemos nada sobre su posible publicación en España.

BSB en PSX

Que Back Street Boys es uno de los grupos de más exitos de los noventa, es innegable. Su fama ha dado lugar a todo tipo de merchandising. Sólo faltaban un videojuego y un cómic. Aquí están.







El Juicio Final

En esta ocasión, El Juicio Final no estará dividido en Cielo, Purgatorio e Infierno. Los lamentables hechos ocurridos en Murcia el pasado 1 de abril han empujado a la redacción de Playtop a dedicar toda la página a este tema. Así pues, en este número sólo hay Infierno. Y es que los medios de comunicación han vuelto a relacionar, de forma gratuita e infundada, un asesinato con los videojuegos y el rol.

El Infierno

Los aficionados al rol y a los videojuegos en general debemos sentirnos ofendidos ante el aluvión de descalificaciones, críticas y acusaciones que hemos visto en los medios de comunicación a raíz del desgraciado suceso ocurrido el pasado 1 de abril en Murcia. Un joven de 16 años asesinó a sus padres y a su hermana con una katana. Los policías que se encargaban de la investigación encontraron en la casa, además del arma con la que se perpetró el crimen y algunos libros sobre satanismo, una copia del juego Final Fantasy VIII. Inmediatamente, los medios buscaron la manera de relacionar este hallazgo con el crimen: encontraron parecido físico entre el asesino y Squall, intentaron relacionar de alguna forma sus perfiles psicológicos... ¿Por qué este afán? En la mente de todos estará sin duda otro lamentable suceso ocurrido hace años y que se conoce popularmente con el nombre del "crimen del rol". En aquella ocasión, un desequilibrado de ideología nazi mató a una persona argumentando que estaba "jugando a un juego de rol" inventado por él. Tras el crimen, los medios comenzaron una campaña en la que el rol -y no la mente perturbada de un criminal- aparecía como culpable, demonizando así una actividad lúdica que entretiene y educa a miles de personas en todo el mundo. Tras la campaña llegó la alarma social, totalmente injustificada. Los medios crearon un clima que hacía que los ciudadanos devoraran con preocupación los periódicos y los debates televisivos. Desprestigiar los juegos de rol vendía. Con respecto al crimen de Murcia, los medios de comunicación han caído en el morbo fácil: relacionaron de nuevo el asesinato con el rol -jugando con el recuerdo de la gente- y no contrastaron las informaciones ya que, como se publicó el día 6 de abril en el diario El País, los investigadores han rechazado que el joven actuara movido por afición a videojuegos o juegos de rol. Portadas de periódico con las caras de Squall y del asesino, declaraciones de "expertos en el tema", etc. provocan un daño inmerecido a una industria cuyo fin es divertir a millones de personas. Así pues, tirón de orejas a los medios de comunicación por hacer uso de sensacionalismo barato y desprestigiar sin ningún motivo una de las aficiones más extendidas por todo el mundo: los videojuegos.



Nuestros preferidos

Dos géneros que no se prodigan demasiado en nuestra lista entran con fuerza en este número. Las plataformas, que entran en nuestra lista de la mano de cierto personajillo con el pelo de color rosa, y la estrategia más divertida.

1. *Syphon Filter 2*
2. *Fear Effect*
3. *Resident Evil 3*
4. *Tombi! 2*
5. *Gran Turismo 2*
6. *Colony Wars: Red Sun*
7. *Theme Park World*
8. *Guilty Gear*
9. *WWF Smackdown*
10. *Shadow Madness*

Nuestros clásicos

Al no haber entradas este mes dignas de robarle el puesto a nuestros diez "magníficos", pues... ¡nuestra lista es idéntica a la del número pasado!

1. *Metal Gear Solid*
2. *Resident Evil 2*
3. *Final Fantasy VIII*
4. *Gran Turismo 2*
5. *Resident Evil 3*
6. *Final Fantasy VII*
7. *Tekken 3*
8. *Syphon Filter 2*
9. *Tomb Raider IV: The Last Revelation*
10. *Silent Hill*

Vigilante 8: Second Offence

Con estos trucos serás el rey de las carreteras postnucleares
Como introducir los passwords: Ilumina "Game Status" en el menú de opciones. Pulsa L1+R1, X, X.
Atraer a los enemigos: Introduce UNDER_FIRE en la pantalla de passwords
Cambiar el color del coche: Cuando eliges coche pulsa Círculo. Además de modificar el color, también podrás cambiar el brillo.
Ruedas gigantes: Introduce como password GO_MONSTER
Más velocidad de juego: Introduce como password RAPID_FIRE
Super misiles: Introduce como password: BLAST_FIRE



Rollcage: Stage 2

Para que esta nueva entrega de las carreras futuristas de Rollcage no se te resista, hay van unos códigos que debe introducir en la pantalla de passwords
Conseguir los coches fantasma ATD: WLL.IF.IT.AINT.THEM.PESKY.KIDS
Modos demolición: IS.IT.COLD.IN.HERE.OR.IS.IT.JUST.ME?
Mega velocidad: LOOK.OUT!.ITS.ANDY.GREEN
Modo espejo: I.AM.THE.MIRROR.MAN,.OOOO-OOOOOO!
Modo persecución: PURSUIT,.A.SUIT.MADE.FROM.CATS
Modo Fútbol: IM.OBVIOUSLY.SICK.AS.A.PARROT
Modo survivor: HERE.TODAY,.GONE,.LATE.AFTERNOON
Todos los circuitos de combate disponibles: YOU.HAVE.A.LOTA.EXPLODING.TO.DO
Todos los circuitos disponibles: NOW.THAT'S.WHAT.I.CALL.RACING.147
Todos los coches disponibles: WHEELS,.METAL,.ITS.....THE.BIN!
TODO disponible: I.WANT.IT.ALL.AND.I.WANT.IT.NOW!
Aumentar la dificultad del Masters: MASTERS.IS.AS.HARD.AS.NAILS.MON!



Army Men: Sarge´s Heroes

Tal como les ha salido este juego, mejor que te lo acabes cuanto antes...
Todos los niveles: En el menú principal, presiona a la vez Cuadrado+L1+R1, suéltalos y pulsa Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha.
Todas las armas: Pausa el juego y pulsa Cuadrado, Círculo, R1, L1.





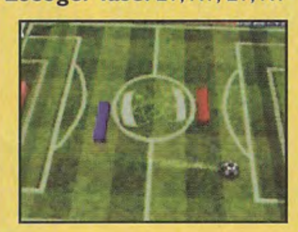
Fear Effect

Como te prometimos en el número anterior, hay van más trucos para este fenomenal juego. Para activarlos, selecciona "Credits" en la pantalla de opciones e introduce los siguientes códigos:
Solución de puzzles instantánea: L1, Triángulo, Arriba, Abajo, Círculo, Círculo, Abajo, Abajo, Abajo, Arriba.
Matar de un solo disparo: L1, Triángulo, Arriba, Abajo, Círculo, Círculo, Triángulo, Cuadrado, Abajo, R1
Matar de un solo golpe con armas blancas: L1, Triángulo, Arriba, Abajo, Círculo, Círculo, Triángulo, Cuadrado, Abajo, L1
Más velocidad de disparo: L1, Triángulo, Arriba, Abajo, Círculo, Círculo, Arriba, Arriba, Arriba, Abajo.



Pong

El videojuego original ha sido recientemente actualizado para nuestra consola. Hay van unos trucos:
Jugar en cualquier zona del juego: pulsa pausa en el menú de selección de nivel en introduce este código: L1, R1, L2, R2
Escoger fase: L1, R1, L1, R1



40 Winks



Ahí van unos códigos para uno de los juegos de plataformas más bonitos que hay en PSX. Para activarlos, pausa el juego y manten presionado SELECT.
40 Dientes: Abajo, R2, L1, Arriba, R2
10 Lunas: Arriba, L2, Izquierda, R2, Izquierda
50 Zzz´z: Derecha, L1, Arriba, R1, L1
Modo Cabezón: L1, Arriba, Derecha, L2, Arriba

No podemos olvidar que aún existen muchos juegos "antiguos" que seguimos sin poder acabar por no disponer de trucos. ¡Eso se acabó! Aquí teneís trucos para todos vuestros juegos Platinum.

FIFA 2000

Trucos para el juego de fútbol más popular del mundo.

Jugadores gordos: Pausa el juego y pulsa X, Círculo, Círculo, Círculo, Abajo, Arriba, Arriba, Izquierda y R1

Vallas invisibles: Pausa el juego y mantén presionado R2 y, sin soltar, pulsa Cuadrado, X, X, X, Arriba, Círculo.

Jugadores ocultos:

Ronaldo: Es el nº 9 de Brasil y el Inter de Milán

Pele: Es el nº 10 de las selecciones clásicas brasileñas del 58 y el 70, y del equipo Clásico del Santos del 62 y el 63.

Romario: Es el nº11 del Flamengo de Brasil.

Djorkaeff: Es nº 14 del Kaiserslautern.

Equipos EA Sports: Están en la categoría "Resto del Mundo" y se llaman EA, EA 2, EA 3 y EA 4.

Equipo de las Estrellas: Está en la categoría "Resto del Mundo" y se llama Special Guests.





Rival Schools



Este es el mejor juego de lucha que Capcom ha producido en PSX, con la única salvedad de Street Fighter Alpha 3. Te descubrimos sus secretos.

Personajes ocultos del CD Arcade: Estos cuatro personajes son versiones alternativas de Hinata, Kyoko, Tiffany y Natsu. Para jugar con ellos debes acabarte el juego en el máximo nivel de dificultad con un equipo formado por uno de los personajes mencionados y otro miembro de su escuela. Encontrarás al nuevo personaje si activas la opción Shortcut y vas al menú de selección de personajes. En la última fila de luchadores debe aparecer tu nueva adquisición. Estos personajes alternativos aportan nuevas y salvajes técnicas Team Up.

Personajes ocultos del CD Evolution: Son 24, y no aparecen CD Arcade. Para sacarlos debes pasarte el modo para un jugador. Por cada vez que lo consigas, aparecerá un personaje nuevo. Así que tienes que acabártelo 24 veces para tenerlos todos.

Cambiar el color de los luchadores: sólo tienes que ir a la pantalla de selección, elegir un personaje y pulsar cualquier botón. Cada uno es un color distinto.



RollCage



Ya que te hemos dado trucos para la segunda parte, aquí tienes alguno para el original.

Todas las ventajas y circuitos extra: Introduce como password MAXCHEAT.

Salir con Turbo: Cuando el contador de la salida se ponga en 1, pulsa arriba con el pad.





Metal Gear: VR Missions

Un truco exigente para la ampliación de uno de los mejores juegos que existen.

Acceder al Mei Ling Photo Shoot: Para acceder a esta opción, que se encuentra en la sección "Extras" del menú principal, debes conseguir el primer record en todos los niveles Time Attack (15 sin arma y 15 con Socom), grabarlos y, posteriormente, introducir esa tarjeta de memoria en una de la ranuras.

Crash Team Racing

Nos habéis pedido trucos para el juego de carreras más loco de PSX, y nosotros os obedecemos:

Correr con N. Tropy: En la pantalla del título, mantén pulsados L1+R1 y, sin soltarlos, pulsa Abajo, Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, Derecha, Derecha.

Correr con Penta Penguin: En la pantalla del título, mantén pulsados L1+R1 y, sin soltarlos, pulsa Abajo, Derecha, Triángulo, Abajo, Izquierda, Triángulo, Arriba.





Trucos Trucos Trucos Trucos Trucos Trucos Trucos Trucos Trucos

PLAYTOP nº6 estará en los kioskos el lunes 8 de MAYO. Para ti, que eres un loco de la PSX, ¡aquí tienes tu NUEVA REVISTA!. Recuerda: PLAYTOP sale el lunes 8 de MAYO.



PLAYTOP TELEÑECOS: RALEMANÍA